HAPPY-COMPUTER

Markt&Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

März 3/87

Portal
Ein Roman auf Diskette

The Bard's Tale II
»Destiny Knight« im Test

»Silent Service«-Tips



EXIT THIS LEVEL

Intercorp announced the elimination through hybridoma antibody manipulation of the last viral disease January 4, 2042. Mutagenic characteristics of viral DNA irrelevant to human pat the res ful Jan gen worldwide health risks.

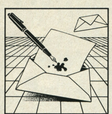
CHICAGO

NO CONTACT.







Leserbriefe

Hitparade intern

Unsere monatliche Leser-Hitparade (siehe Softnews) ist ein echter Renner geworden. Deshalb zunächst ein Dankeschön an alle, die jeden Monat mitmachen und die Happy-Leser-Hits durch ihre Postkarten-Einsendung mitgestalten. Wir wollen an dieser Stelle zusammenfassen, wie Euer Beitrag genau aussehen sollte.

Schreibt uns einfach eine Postkarte mit dem Kennwort »Top 10«, auf der Eure drei Lieblingsspiele stehen (Erster, Zweiter und Dritter). Ihr müßt also nicht tippen, welche Spiele von den anderen gewählt werden, sondern Eure persönliche Meinung vertreten. Unter allen Einsendungen werden jeden Monat 22 Spiele verlost. Deshalb müßt Ihr neben Eurem Absender unbedingt angeben, welchen Computer Ihr habt und ob Ihr ein Spiel lieber auf Kassette oder Diskette gewinnen wollt. Falls der Preis nicht für Euren Computertyp erhältlich ist, schicken wir Euch einen würdigen Ersatztitel. Das waren schon alle Regeln, die für einen glatten Ablauf beachtet werden sollten. (hl)

Anzeigen raus?

Euer Spiele-Sonderteil hat mich angenehm überrascht. Ich finde, daß er noch etwas verbessert werden könnte. Meiner Meinung nach werden zu viele Werbeseiten innerhalb des Spiele-Teils gebracht. Könnte man diese nicht anders im restlichen Heft plazieren?
(Thomas Worczinski, Büchen)

Ohne Anzeigen geht es nicht, denn ohne sie müßtet Ihr für die Happy-Computer wesentlich mehr als 6 Mark bezahlen. Daß die Spiele-Anbieter gerne im Spiele-Teil inserieren, kann man ihnen auch nicht verübeln. Man darf nicht vergessen, daß wir den Spiele-Teil kräftig aufgepeppt haben, ohne daß der Verkaufspreis dadurch gestiegen ist. Das wäre ohne Anzeigen nicht möglich gewesen. Außerdem bieten die Anzeigen auch Informationen über neue Spiele. (hl)

Star Killer antwortet

Hiermit bestelle ich ihr im letzten Spiele-Sonderheft angepriesenes Computerspiel »Star Killer«. Der Test hat mich voll begeistert, so daß ich die erforderlichen Maßnahmen getroffen habe. Ich kann schon jetzt einen Zumbitsu 8000 mein eigen nennen. Außerdem habe ich momentan eine Tiefgarage gemietet; das Interface ist schon in Bestellung gegangen. Seit gestern ist die Erweiterung meines Diskettenlaufwerks mit Hilfe eines Schuhkartons fertiggestellt worden — passend für die 8-Zoll-Diskette.
(Axel Dröge, Ostwig)

Axel gehört zu den Lesern, die auf unseren sensationellen Star Killer-Test im aktuellen Spiele-Sonderheft spontan reagierten. Das Programm kann momentan leider noch nicht ausgeliefert werden. Projektleiter Dr. Bobo gab bekannt, daß der C 16-Emulator für den Zumbitsu 8000 noch nicht fertig ist, ohne den Star Killer nicht läuft. (hl)

Atari schlägt zurück

Es wäre angebracht, wenn Sie bei Ihren Spiele-Tests hinzufügen, für welche Computertypen die Spiele erhältlich sind. Dies wird allzuoft, besonders in Sachen Atari, versäumt; zum Beispiel »Yie Ar Kung-Fu«, »Spellbound« und »Thrust«, um nur einige zu nennen. Über Ihren Kommentar zu einem Leserbrief in Ausgabe 12/86 kann ich ja nur lachen. In den USA führen Atari-Computer ganz und gar kein Mauerblümchen-Dasein, wie Sie behaupteten. Auch in England hat sich die Lage in den letzten Jahren drastisch geändert.
(Oliver Sabranski, Pulheim)

Lieber Oliver, in der Regel geben wir auch an, für welche Computer ein Spiel erhältlich ist. Wenn eine Software-Firma aber erst dann eine Adaption herausgibt, wenn unser Test schon längst erschienen ist, nutzt uns das herzlich wenig.

Noch einige Worte zum Mauerblümchen-Dasein: Wir haben nicht behauptet, daß Atari XL/XE-Computer tot und begraben sind. In den USA sind sie ebenso lebendig wie in Europa, aber man muß die realen Verhältnisse der Computer und der jeweiligen Angebotspalette zueinander sehen. Angesichts der Dominanz von Apple, Commodore und IBM auf dem US-Markt halte ich die Bezeichnung »Mauerblümchen« für gerechtfertigt; sie ist aber keinesfalls abwertend gemeint. Und in England sind die Ataris im Vergleich zu Spectrum und C 64 auch nicht gerade stark vertreten. (hl)

Sonderheft-Nachlese

Zu unserem 2. Spiele-Sonderheft erreichten uns erfreulicherweise zahlreiche Zuschriften. Einige der interessantesten Fragen und Kommentare wollen wir Euch auszugsweise nicht vorenthalten.

... Jetzt zu meiner Meinung über das 2. Spiele-Sonderheft. Was mir besonders gefiel, waren das Layout und die farbige Gestaltung, so daß der sonst übliche Sonderheft-Frust beim Lesen der trist-grauen Seiten entfiel sowie die Idee mit den Redakteursgesichtern.

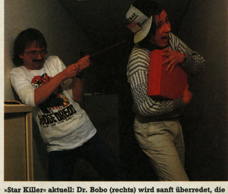
Zur Kritik: Zuwenig Spiele-Tests fürs Geld! Man mußte einige Spiele vermissen, von denen man vorher schon eine Menge gehört hatte wie zum Beispiel »Knight Games«, »Soccer '86« etc. Wenn man das damit entschuldigen will, daß nicht genug Platz war, dann finde ich es gelinde gesagt seltsam, daß genug Platz für einen »Schwachsinnstest« (»Star Killer«) war. (Ralf Hinnenberg, Mönchengladbach)

Führen Sie in den Sonderheften nach Möglichkeit keine Spiele auf, die bereits in Happy-Computer getestet wurden. Diese Praxis erinnert mich daran, daß auch das Fernsehprogramm überwiegend aus Wiederholungen besteht, was ich nicht unbedingt für gut halte.
(Thomas Hüttl, Meerbusch)

Wir konnten aus besagten Platzgründen natürlich nicht alle Spiele des Jahrgangs 1986 testen, also mußten wir uns auf eine Auswahl beschränken. Bei Spielen, die schon in Happy-Computer mit dem Fazit »mittelmäßig bis schlecht« bedacht wurden, haben wir auf einen neuerlichen Test verzichtet. Da wir aber alle Perlen im Sonderheft vorstellen wollen, ließen sich einige Überschneidungen leider nicht vermeiden. Doch zum einen hat nicht jeder eine komplette Happy-Sammlung zu Hause, zum anderen sind die Tests im Spiele-Sonderheft ja ganz anders aufgebaut. Durch die separaten Meinungskästen werden die Spiele völlig neu beurteilt.

Die eine Seite Humor mit Star Killer (die bei den meisten Lesern übrigens gut angekommen ist), lieber Ralf, sei uns doch gegönnt. Wir haben Star Killer übrigens Deinen Brief gezeigt, von dem er nicht gerade begeistert war. Falls Mönchengladbach in den nächsten Tagen von einem Photonen-Laser zerbröselt wird, weißt Du also, wer dahintersteckt.

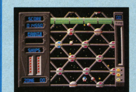
Mehrere Leser haben den Preis von 14 Mark kritisiert. Wir wissen, daß das vor allem für Schüler und Studenten, die das Geld von Taschengeld oder Bafög abknipsen müssen, ein ganz schöner Brocken ist. Der Grund: Der Anteil der Anzeigen ist im Verhältnis zum redaktionellen Teil, also den Artikeln, niedriger. Außerdem entstehen gerade bei den Spiele-Tests hohe Kosten durch die vielen Farbseiten und Fotos. Ein Spiele-Sonderheft ist auch besonders zeitaufwendig, da wir darin keine Listings abdrucken und jeden Test selber schreiben (Uff!) (hl)



»Star Killer« aktuell: Dr. Bobo (rechts) wird sanft überredet, die Emulator-Unterlagen rauszurücken

KINGSOFT PRÄSENTIERT:

Neue Meisterwerke Deutscher Autoren



TYPHOON

von Christoph Sing und Rolf Wagner

Das Super-Weltraumspiel, das schon vor seinem Erscheinen Aufsehen erregte:
"Was nun folgt, ist ein Ballerspiel par excellence. Die Grafik und die Sprites gehören zum Allerfeinsten auf dem ST. Man fliegt mit seinem Raumschiff über Asteroidenlandschaften, Urwälder oder eine Stadt, wobei der Hintergrund butterweich mitscrollt. Auf diesem Hintergrund tummeln sich Massen von Sprites, die hervorragend ausgearbeitet und animiert sind. Es macht wirklich Laune, die verschiedenen Varianten von Raumschiffen und Hindernissen zu betrachten.
Trotz einiger taktischer Varianten ist TYPHOON ein reinrassiges Actionspiel, das die Fans dieses Genres begeistern dürfte. Besonders die 50 verschiedenen Screens mit der erstklassigen Grafik und den blitzsauber animierten Sprites garantieren Freunden des Actionspiels lange Spielmotivation.
Tolle Grafik und viel Action in TYPHOON ergänzen sich zu einem unterhaltsamen Spiel."
(68000er 12/86)

Für ATARI ST mit Roms & Farbmonitor. In Kürze auch für AMIGA.

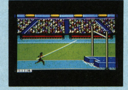


WINTER OLYMPIADE

von Udo Gertz

Das Spiel der Spiele für alle Besitzer eines C-16, C-16 oder PLUS/4.
Ein tolles Sportfest für 1 bis 4 Mitspieler mit 6 Disziplinen, großer Eröffnungsfeier, Wahl der Landesfarben & Hymnen, usw.
Mit diesem Programm hat Udo Gertz neue Maßstäbe gesetzt und dafür von der englischen Computerfachzeitschrift **COMMODORE COMPUTING INTERNATIONAL** mit 3 Oskars ausgezeichnet!
Und **HAPPY COMPUTER** schrieb zu diesem Programm: *"Was ein deutscher Programmierer das aus dem C-16 herausgeholt hat, ist eine kleine Sensation. 'Winter Olympiade' ist sowohl grafisch als auch spielerisch ein Wunder. ...'Winter Olympiade' ist nach unserer Meinung das beste C-16-Spiel, das derzeit auf dem Markt ist."*

Für C-116, C-16, PLUS/4.



SOMMER OLYMPIADE

von Udo Gertz

Die Fortsetzung der sensationellen Winter Olympiade mit 6 mindestens genauso guten Disziplinen (u.a. Radfahren, Stabhochsprung, Turmsprung und Wildwasserkanu) und dem gleichen festlichen Rahmen (Eröffnungszeremonie, 1 bis 4 Mitspieler, Wahl der Landesfarben & Hymnen, usw.) - das MUSS für alle Fans von wirklich guten Sportspielen!

Für C-116, C-16, PLUS/4.





QUIWI

von Inge & Jürgen Kuck, Birgit Menzenbach & Fritz Schäfer

Das erste Computerspiel für die ganze Familie ist da! Vorbei sind die einsamen Stunden am Monitor - jetzt können alle mitspielen, jung und alt. Bis zu 8 Mitspieler - rund 4000 Fragen aus 6 Wissensgebieten - orig. deutsche Fragen (keine Übersetzung). Lernen Sie spielerisch dazu - schöne Grafik & Musik. Vorgestellt + empfohlen im Fernsehen, hochgelobt in vielen Presseberichten.
Für ATARI XL/XE/ST, C-16, Plus/4 C-64, AMIGA, IBM & Schneider

ZYRON

von Henrik Wening

Nach seinen international erfolgreichen Programmen SPACE PILOT (Nr. 1 in England) und ZAGA präsentiert Henrik Wening hier sein neuestes Weltraumepos. Auf einem fremden Planeten haben Invasoren das Verteidigungssystem zerstört und ein eigenes installiert. Durchbrechen Sie dieses intellegente System. Butterweiches, schnelles Scrolling und hervorragend detaillierter Hintergund.
Für C-64, C-128

SPACE PILOT

ATARI ST-Version
von Michael Schmidt

Actionspiel mit starker, in allen Richtungen scrollender Hintergrundgrafik und hervorragend animierten Softsprites.
In diesem komplexen Weltraumknaller werden schnelle Reaktion und hohe Zielgenauigkeit verlangt.
Für ATARI ST mit Roms und Farbmonitor.



KARATE KING

von Marc Ebner
PLUS/4-Version von Jörg Dierks

Tolles Karatespiel mit starker Grafik und Animation. Viele bildschöne Hintergründe sorgen für fernöstliche Stimmung.
Für 1 oder 2 Spieler.
Für ATARI ST mit Roms & Farbmonitor, AMIGA, C-16 (+ 64 K) & PLUS/4.



BRIDGEHEAD

von Jörg Dierks

Der bekannte Legionär ist wieder da: diesmal soll er auf feindlichem Gebiet einen Brückenkopf errichten.
Horizontal in beide Richtungen scrollende Spitzen-Grafik mit vielen verschiedenen Bildern.
Für C-116, C-16 & PLUS/4

Sie erhalten KINGSOFT-Spiele in den Fachabteilungen von



sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel. Vertrieb: RUSHWARE & MICRO HÄNDLER, in Österreich KARASOFT

WANTED!

Achtung! Wir suchen ständig Programmierer für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben.
Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.

SPITZEN-SOFTWARE



MADE IN GERMANY

F. Schäfer · Schnackebusch 4
5106 ROETGEN ☎ 02408-5119

The Bard's Tale II: The Destiny Knight

Die Geschichte des Barden geht weiter: Im neuesten Rollenspiel-Knüller ziehen sieben tapfere Helden aus, um die einzelnen Teile des »Zauberstabs des Schicksals« zu finden. Nur so kann der abtrünnige Super-Magier Lagoth Zanta besiegt werden.

Vor wenigen Monden geschah es, daß eine Gruppe furchtloser Recken die Stadt Skara Brae von einem schrecklichen Fluch befreite. Computerspieler in der ganzen Welt schalteten sich mit einem Programm namens »The Bard's Tale« in die Geschehnisse ein.

Skara Brae wurde von dem Zaubertyrannen Mangar verhext. Die Bürger der Stadt wurden in böse Kreaturen verwandelt, die unseren Helden das Leben schwer machten. Doch nach langen Kämpfen war es schließlich geschafft. Nachdem sie sich ihren Weg durch viele unterirdische Labyrinthe gebahnt hatte, traf unsere Gruppe auf Mangar. In einem dramatischen Endkampf wurde der Bösewicht besiegt und Skara Brae von seinem Fluch befreit.

Doch gerade als sich unsere Helden schon über den vorzeitigen Ruhestand Gedanken machen, erreicht sie ein Brief, der tiefe Besorgnis auslöst. Er stammt von dem Zauberer Saradon, der von der Glanztat unserer Kämpfer gehört hat. Saradons Brief beginnt mit einer alten Geschichte. Die Legende berichtet vom »Destiny Wand«, dem »Zauberstab des Schicksals«. Dieser magische Stab ruhte seit 700 Jahren in einem heiligen Berg und war Garant für Frieden im ganzen Land. Doch skrupellose Söldner unter der Führung eines gewissen Lagoth Zanta haben den Destiny Wand gestohlen und in sieben Teile zerbrochen, die jetzt an verschiedenen Orten im Land liegen.

Lagoth Zanta ist ein Abtrünniger der Archmage-Klasse, deren gewaltige Zauberkräfte alle anderen magischen Berufsklassen in den Schatten stellt. Er versteckte jedes Teil des Stabs in einer »Snare of Death«, einer »Todesschlinge«. Es handelt sich dabei um einen Raum, in dem man unter Zeitdruck Rätsel lösen muß, um heil zu entkommen.

Saradons Brief schließt mit einer dringenden Bitte: Nur unsere Helden könnten es schaffen, alle Teile des Destiny Wand wieder zu finden, den Stab zu vereinen und Lagoth Zanta zu vernichten. Und dabei ist keine Zeit zu verlieren: Das Schicksal des ganzen Landes steht auf dem Spiel!

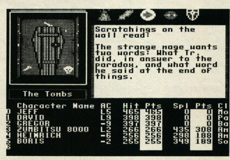
So stimmungsvoll und vielversprechend beginnt ein Nachfolgespiel, auf das wir mit besonderer Spannung gewartet hatten. »The Bard's Tale II: The Destiny Knight« (der Ritter des Schicksals) knüpft elegant an »The Bard's Tale« an, das 1986 Maßstäbe im Bereich der Rollenspiele setzte. Das neue Programm aus dem Barden-Land übernimmt weitgehend das bewährte Spielprinzip, bietet aber einige Verbesserungen und natürlich neue, komplexe Aufgaben.

Alte Bard's Tale-Veteranen, dürfen sich freuen, denn Charaktere aus diesem Programm können von Destiny Knight übernommen werden. Man muß das Vorgänger-Programm aber nicht unbedingt besitzen, um mit dem Nachfolger etwas anfangen zu können. Destiny Knight ist so aufgebaut, daß man sowohl ganz frisch einsteigen als auch die Karriere seiner Bard's Tale-Figuren fortsetzen kann. Bei letzterer Methode spart man sich etwas Zeit und Nerven, die Einsteiger investieren müssen, um starke Charaktere zu entwickeln. Durch das erfolgreiche Bestreiten von Kämpfen gewinnen die Charaktere Experience Points (Erfahrungspunkte). Je mehr solcher Punkte sie haben, desto stärker und robuster werden sie. Im Klartext bedeutet das: Wer schon starke Bard's Tale-Charaktere hat, kann sich gleich auf die Suche nach dem Destiny Wand machen. Wer ganz von vorne anfängt, muß seine Charaktere erst durch das Backen von kleinen Brötchen verbessern. Die »kleinen Brötchen« sind Kämpfe gegen Echsenwesen, Druiden und gnadenlose Krieger. Da kann man schon ahnen, wie die größeren Backwaren erst ausfallen werden ...

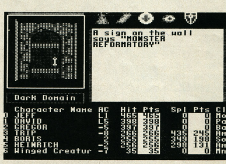
Bei The Bard's Tale konnten sich unsere Helden in einer Stadt und deren unterirdischen Labyrinthen (Dungeons) bewegen. Die Welt von Destiny Knight ist erheblich umfangreicher. Lassen wir einige Zahlen sprechen: Destiny Knight hat sechs ganze Städte, 25 Dungeon-Levels und die »Wilderness«. Diese Wildnis besteht aus Wäldern, durch die die Städte voneinander getrennt sind. Während es in den Städten recht friedlich zugeht, werden unsere sechs Charaktere in der Wildnis des öfteren von herumstreunenden Schurken überfallen. Und außer Bäumen findet man auch hier und da ein Schloß oder eine Hütte. In einem Häuschen wohnt der Sage, eine wichtige Gestalt, der man wertvolle Informationen entlocken muß.

Bei The Bard's Tale konnte eine Kampfgruppe (Party) aus bis zu sechs Charakteren bestehen. Dazu konnte sich noch eine Kreatur gesellen, die von einem Magier geschaffen wurde, um ebenfalls gegen das Böse zu kämpfen. Bei Destiny Knight hat man nun die freie Wahl, ob man von Haus aus sieben Charaktere in der Party aufnehmen möchte. Man kann aber auch Platz für Figuren lassen, die sich im Lauf des Spiels zur Party gesellen. Diese exotischen Neuzugänge können jetzt wie jedes andere Party-Mitglied behandelt und auch geheilt und gespeichert werden, wenn Sie das Spiel beenden und später wieder fortsetzen wollen.

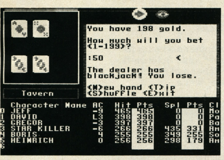
Im Kampf mit Monstern kommt ein neues taktisches Element dazu. Es wird jetzt nämlich immer angegeben, wie weit die Angreifer von Ihrer Party entfernt sind. Das kann bedeuten, daß Ihre Kämpfer nicht nahe genug an den gegnerischen Zauberern sind, um denen eines mit dem Schwert auf die Mütze zu hauen. Besagte Zauberer können aber einen fiesen Spruch aus dem Ärmel schütteln, der auch über eine größere Entfernung wirksam ist. Sie können Ihre Kämpfer jetzt deshalb auch mit Distanzwaffen wie Speer, Pfeil und Bogen ausrüsten, damit die armen Burschen bei solchen Situationen nicht unbeteiligt herumstehen müssen. Und wenn einem alles zu bunt wird, kann man seiner Party befehlen,



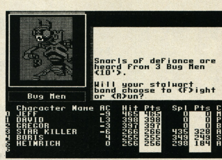
Dieser Hinweis wird später im Spielverlauf sehr nützlich sein



Das Türschild in »The Destiny Knight« läßt Böses ahnen



Im Casino kann man sein Geld riskieren



Jede Menge Monster: Killer-Käfer greifen an

ein Stück auf den Gegner zuzugehen. Dafür muß man aber eine Kampfrunde lang aussetzen!

In den Städten findet man jetzt auch Casinos und Banken, um die Goldvorräte durch Glücksspiel (hoffentlich) aufzustocken und den Gewinn gleich sicher zu deponieren. Das Magie-System wurde weitgehend von The Bard's Tale übernommen, aber etwas verbessert. Es gibt jetzt spezielle Zaubersprüche für den Archmage, den ranghöchsten Magie-Kundigen. Insgesamt gibt es 79 verschiedene Sprüche, die teilweise ganz neu sind. Und die lieben Monster wollen wir auch nicht vergessen: Es gibt knapp über 100 verschiedene Gegner, die alle in sehr schön animierter Farbgrafik zu sehen sind. Auch hier wurden einige alte Bekannte aus The Bard's Tale übernommen, doch es gibt auch viele neue Unholde. Die animierten Grafiken wurden größtenteils völlig neu gestaltet.

Für alle Einsteiger, die keine Bard's Tale-Charaktere übernehmen können, haben sich die Programmierer etwas Besonderes einfallen lassen: In der Stadt, in der man das Spiel beginnt, gibt es eine Art Dungeon für Anfänger. Hier geht es bei weitem nicht so schwer wie in den anderen Labyrinthen zu. Die Party muß eine Prinzessin finden und befreien, die hierhin verschleppt wurde. Wird diese Mission erfüllt, wirkt ein dicker Extra-Bonus an Experience Points.

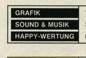
Destiny Knight hält sich eng an das Spielprinzip von The Bard's Tale, bietet aber eine ganze Reihe von Verbesserungen und ist sowohl umfangreicher als auch schwieriger. Schon in den ersten »richtigen« Dungeons, den Tombs, wird ihre Party von sehr starken Gegnern angegriffen werden. Außerdem gibt es ganze Reihen von Puzzles und Rätseln. Beim Durchstreifen der unterirdischen Labyrinthe kann man oft verwitterte Inschriften an den Wänden entziffern, die wichtige Hinweise enthalten können. Da zur Zeit keine deutsche Version des Programms vorliegt, sollte man deshalb Englisch-Grundkenntnisse und ein Wörterbuch parat haben, wenn man Destiny Knight spielen will.

Wer schon The Bard's Tale mit Begeisterung gespielt hat, dem wird das Fortsetzungsspiel viel Freude machen. Destiny Knight ist ein gut aufgebautes Rollenspiel, das langanhaltenden Spielspaß garantiert. Präsentation, Grafik und Sound sind für dieses Spielgenre außergewöhnlich gut. Die animierten Monster-Grafiken sorgen für viel Atmosphäre. Zu Beginn ertönt eine flotte Titelmelodie, zu der ein kleiner Zeichentrickfilm auf dem Bildschirm abläuft. Und auch während des Spiels gibt es Musik zu hören, wenn der Barde in die Saiten greift und eine Melodie erklingen läßt. Last not least hat ein lieber Mensch daran gedacht, die C 64-Version mit einem Schnellader auszustatten, der alle Disketten-Zugriffe erheblich beschleunigt.

Wer sich bisher noch nicht mit Rollenspielen beschäftigt hat, sollte sich trotzdem (oder gerade deshalb) Destiny Knight einmal ansehen. Es gibt unserer Meinung nach momentan kein Programm aus diesem Genre, das dem neuen Fantasy-Abenteuer aus dem Land der Barden das Wasser reichen könnte. Wundern Sie sich bitte nicht, wenn unsere Gesamtwertung für dieses Programm etwas unter der von The Bard's Tale liegt, denn ein Teil der Originalität ist bei Destiny Knight leider verlorengegangen.

Unser Testmuster erreichte uns zwischen unseren Terminen für die Farbfoto- und die Text-Abgabe. Wir haben uns deshalb entschlossen, das Programm aus Aktualitätsgründen jetzt schon zu testen, obwohl wir auf farbige Bildschirmfotos verzichten mußten. Wir bitten um Verständnis und zeigen Euch auf diesen Seiten dafür eine Reihe von Schwarzweiß-Bildern aus dem Spielverlauf. Und noch ein technischer Hinweis: Zu Redaktionsschluß war der Vertrieb des Spiels in Europa noch nicht geklärt. Eilige Rollenspiel-Fans können sich Destiny Knight aber ruhigen Gewissens im Direkt-Import besorgen, da die amerikanische Original-Version auch auf hiesigen Computern einwandfrei läuft.

(hl)





C 64 (Apple II)
Fantasy-Rollenspiel,
zirka 100 Mark (Diskette)
komplexes Rollenspiel der Superlative

Rollenspiel-Führer für Einsteiger

Destiny Knight ist ein Vertreter eines Spiel-Genres, das weltweit immer mehr begeisterte Anhänger gewinnt. Die Rede ist von den sogenannten Rollenspielen, bei denen man mit seinen Spielfiguren versucht, ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Das klingt etwas nach Abenteuerspielen, aber da hören die Gemeinsamkeiten auch schon auf. Durch bestimmte Kommandos, die einem in der Anleitung erklärt werden, steuert man seine Spielfiguren (auch Charaktere genannt) durch die Fantasie-Welt. Doch außer herumspazieren kann man noch viele andere Dinge von seinen Charakteren im Spiel machen lassen. Oft muß man gegen Feinde kämpfen und bestimmen, welcher Charakter sich wie verhalten soll.

Jeder Charakter hat unterschiedlich starke Eigenschaften, die man anhand von Zahlenwerten ablesen kann. So gibt es furchtlose Kämpfer, die von Magie keine Ahnung haben und mächtige Zauberer, die mit bloßen Fäusten keiner Fliege etwas antun können. Da sich diese Talente bei allen Charakteren im Laufe des Spiels verbessern und sie so immer wieder neue Fähigkeiten erlernen, ist die Motivation bei Rollenspielen sehr hoch. Wer einmal auf den Geschmack kommt, verbringt oft ganze Nächte vor dem Computer. In den USA sind Rollenspiele wie »Wizardry« schon seit langem Hitparaden-Stürmer. The Bard's Tale war 1986 das erste Rollenspiel, das auch in Deutschland viel Resonanz fand und sich gut verkaufte. (hl)

Portal

Mit »Portal« wird der Computer als neues Medium eingesetzt. Er erzählt eine Science-fiction-Geschichte, detailreicher und fesselnder, als ein normales Buch es könnte.

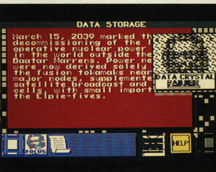
Sie kehren am 1. Juni 2106 von einem hundertjährigen Raumflug in das Sonnensystem zurück. Doch als Sie die Erde anfliegen, schweigt Ihr Funkgerät. Auf allen Kanälen nur atmosphärisches Rauschen. Ihre Sensoren zeigen keinerlei Fracht- oder Personenverkehr. Wenn der Gedanke nicht völlig absurd wäre, würden Sie annehmen, daß es im ganzen Sonnensystem keine Menschen mehr gibt.

Aus einer niedrigen Umlaufbahn sehen Sie auf die Städte der Erde herab. Kein menschliches Leben ist zu entdecken, die Gebäude sind teilweise mit Pflanzen überwachsen. Alles sieht aus, als ob es vor einigen Jahrzehnten überstürzt verlassen wurde. Kurz bevor Sie zu Ihrer Reise starteten, entstand ein Plan, um die Ökologie der Erde wiederherzustellen. Nach und nach sollten die Städte entvölkert und unter die Erdoberfläche verlegt werden.

Doch als Sie landen und im Untergrund nachsehen, finden Sie keine Menschenseele. Der Eindruck eines überstürzten Aufbruchs verstärkt sich nur. Halbvolle Kaffeetassen, möblierte Zimmer mit gefüllten Kleiderschränken, aufgeschlagene Zeitungen bestimmen das Bild.

Schließlich entdecken Sie ein altmodisches Computer-Terminal. Als Sie es einschalten, können Sie aber nur wenige persönliche Informationen des ehemaligen Besitzers abrufen. Das System der Datenbanken scheint völlig zusammengebrochen zu sein. Doch dann meldet sich auf einmal Homer.

Homer ist eine »Künstliche Intelligenz«, ein biologischer Computer und gleichzeitig ein Erzähler. Aus wenigen vorgegebenen Fakten kann er rekonstruieren, was geschah, und daraus eine Geschichte entwickeln. Sein eigentlicher Zweck war es, Menschen mit Geschichten zu unterhalten. Aber Homer ist seit über 12 Jahren nicht gewartet worden. Er leidet, wie alle anderen Teile des weltumspannenden Computersystems, unter Gedächtnisschwund. Doch Sie können Homer helfen, sich zu erinnern. Sie müssen verschiedene Daten abrufen, die Homer analysiert und aus denen er eine Geschichte macht. Diese Geschichte führt dazu, daß andere Datenbanken sich erinnern können, neue Daten bereitstehen, die Geschichte weiterwächst. Am Ende dieses lawinenartigen Prozesses steht die Lösung — wohin alle Menschen gegangen sind.



Es war einmal im Jahre 2039 — ein Computer erinnert sich

»Portal« ist ein völlig neues Software-Konzept. Es ist ein Roman auf insgesamt fünf Diskettenseiten (C 64-Version). Für den stolzen Preis von etwa 80 Mark erhält man also ein knappes Megabyte in Bild und Wort.

Nach dem Programmstart sehen Sie auf Ihrem Bildschirm die einzelnen Datenbanken und können von dort aus eine Vielzahl von Informationen abrufen. Die Steuerung erfolgt per Joystick mit einem Cursor-Pfeil und grafischen Symbolen.

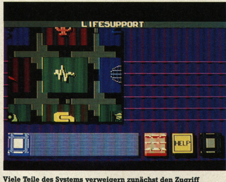
Was anfangs wie ein komplexes Adventure mit grafischer Benutzerführung aussieht, entpuppt sich aber als Roman, bei dem der Spieler nur eine Statistenrolle ausübt. Sie streifen mit dem Cursor von Datenbank zu Datenbank und sehen, wie sich die Geschichte langsam aus Einzelheiten zusammensetzt. Einfluß auf die Handlung haben Sie überhaupt nicht. Sie können zwar durch logisches Durchsuchen der Daten den Fluß der Geschichte beschleunigen, aber auch durch wirres, zufälliges Lesen der Informationen kommt man zum Ziel. Es ist unmöglich, etwas falsch zu machen oder gar zu sterben.

Trotzdem ist Portal ein ungemein fesselndes Programm. Es ist geradezu eine neue Art des Lesens, wenn Homer aus wissenschaftlichen Fakten Dialoge spinnt. So saß ich beispielsweise knapp 20 Stunden nur mit zwei Essenspausen vor dem C 64 — dann allerdings hatte ich mich auch schon bis zum Ende der Handlung durchgearbeitet.

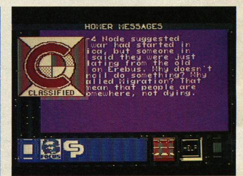
Viele kleine, aber sehr detailreiche Bilder begleiten die einzelnen Texte. Zudem lassen sich auch viele Informationen in Form von Balken-Diagrammen abrufen, die jedoch für den Handlungsverlauf völlig unwichtig sind. In der Abteilung »Sound« beherrscht eine Handvoll technisch perfekter Effekte die Szene. Diese langweilen aber nach einiger Zeit.

Da Portal kein Spiel im eigentlichen Sinne ist, haben wir auf die Vergabe von Bewertungen verzichtet. Aber um an Portal Gefallen zu finden, sollten Sie drei Bedingungen erfüllen: Erstens müssen Sie ein echter Science-fiction-Fan sein. Zweitens sollten Sie sehr gut Englisch verstehen, da die Texte ansonsten ein Rätsel bleiben und drittens sollten Sie nicht dem Geld nachtrauern, das Sie für den zeitlich begrenzten Lesespaß ausgeben müssen. Vielleicht wäre ein gutes Taschenbuch ein besseres Angebot? (bs)

Portal erscheint für den C 64, Atari ST, Amiga, Macintosh, Apple II und MS-DOS-Computer, ist nur auf Diskette erhältlich und kostet zwischen 80 und 100 Mark. Wir testeten die C 64-Version.



Viele Teile des Systems verweigern zunächst den Zugriff



Homer rekonstruiert die Katastrophe

AIRLINE

Dünne Luft und dicke Geschäfte.

Der Start Deiner Fluggesellschaft ist einfach. Zwei Turbo-Jets stehen zum Start bereit, und ein dritter ist bereits bestellt und bezahlt. Und Du hast genügend Geld und Personal für einen Flug pro Tag. Doch all das hat Deine Konkurrenz auch. Und deshalb gibt es nur eine Möglichkeit: Du mußt besser sein, schneller, flexibler. Denn sonst macht Deine Airline eine Bauchlandung!

Airline ist für 2 – 4 Spieler für C 64 und Atari erhältlich. Und gegen den Coupon erhält jeder den neuen Gesamtkatalog.

Name ______________________

Straße ______________________

PLZ __________ Ort __________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.



HC 3/87



Terra Cresta

GRAFIK	77 ★	
SOUND & MUSIK	75 ★	
HAPPY-WERTUNG	75 ★	



C 64 (Schneider, Spectrum)
Action-Spiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Aufregendes Schießspiel

Mit Umsetzungen von Spielautomaten werden wir zur Zeit regelrecht erschlagen. Meist dreht es sich dabei um ein Raumschiff, mit dessen Feuerkraft man gegen eine Horde außerirdischer Gegner bestehen muß. »Terra Cresta« bedient sich eines ähnlichen Handlungsschemas, fügt dem ganzen aber noch eine halbwegs originelle Idee hinzu.

Die Terra Cresta ist ein Raumschiff, das Sie mit dem Joystick über eine Planetenoberfläche steuern. Da unten scheint es einige Unruhen zu geben, denn eine Angriffswelle nach der anderen greift Ihr Raumschiff an. Außerdem gibt es Bodengeschütze, die gutgezielte Raketen vom Stapel lassen. Als Dreingabe aus dem Bereich der Fauna stapfen Planeten-Saurier herum, die erst durch mehrere Schüsse zu beseitigen sind, aber dafür gibt es Bonus-Punkte.

Ab und zu steht ein numerierter Silo auf dem Planeten, das nach Beschuß ein Zusatzteil für die Terra Cresta ausspuckt. Nachdem Sie das Anhängsel aufgepickt haben, wird Ihr Raumschiff größer und schußkräftiger. Insgesamt fünf Silos sind auf dem Planeten verstreut, bei denen man sich auch bedienen sollte. Am Ende eines Levels kommt nämlich ein feindliches Mutterschiff angeflitzt, das ohne zusätzliche Feuerkraft kaum zu beseitigen ist.

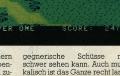
Das Programm ist eine sehr gute Umsetzung des Spielautomaten, die vor allem durch die Idee mit den Extra-Waffen und der turbulenten Grafik gefällt. Dank Raster-Interrupt-Tricks huschen bei der C 64-Version wesentlich mehr als die sonst üblichen acht Sprites über den Bildschirm. Für den Spieler bedeutet das ein unterhaltsames Chaos, denn bei kaum einem anderen Action-Spiel wird man so gestreßt wie bei Terra Cresta. Von Anfang an ist das Spiel recht schwer, aber mit Übung lernt man dazu und kommt allmählich immer weiter. Technisch ist das Programm sehr gut und auch spielerisch gehört es zu den besseren Baller-Titeln. Unter den vielen Action-Spielen der letzten Monate ist das packende, fesselnde Terra Cresta eindeutig einer der hellsten Lichtblicke. (hl)

Xevious

GRAFIK	68 ★	
SOUND & MUSIK	42 ★	
HAPPY-WERTUNG	59 ★	

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
Action-Spiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Adaption des Automaten-Klassikers





Vor einigen Jahrmillionen lebten auf der Erde die Xevianer, eine intelligente Zivilisation. Sie waren technisch sehr fortgeschritten, kannten das Geheimnis des Raumflugs und der Materie-Umwandlung. Bloß beim Heizungs-Bau waren die Xevianer wohl nicht beschlagen, denn die erste Eiszeit war Grund genug, unseren Planeten zu verlassen, und dem Menschen eine Chance zu geben.

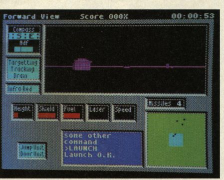
Wenige tausend Jahre später: Die ehemaligen Bewohner kehren auf die Erde zurück und verlangen die Herrschaft über den inzwischen abgetauten Planeten. Da die Menschen da nicht mitspielen wollen, richten sich die Xevianer gemütlich auf einer Basis ein, um von dort aus die Versklavung der Menschheit durchzuführen.

Doch die Erdenbewohner haben noch eine letzte Trumpfkarte: Die Solvalu, ein kleines bewaffnetes Raumschiff, das mit einem einzelnen, mutigen Piloten bis zu den Mutterschiffen der Xevianer durchdringen und diese vernichten könnte. Auf seinem Weg zu den Mutterschiffen muß die Solvalu den Xevianern per Laserstrahl und Bombenwurf möglichst viel Schaden zufügen.

Die Hintergrundstory klingt irgendwie bekannt und auch das Spielprinzip ist nicht das neueste: Xevious ist ein echter Klassiker aus den Spielhallen, der schon 1982 erschien.

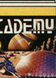
Die von uns getestete C 64-Version ist eine recht saubere Umsetzung des Automaten. Allerdings hätte man sich bei der Grafik mehr Mühe geben können. Eine etwas unglückliche Farbwahl hat zur Folge, daß man gegnerische Schüsse nur schwer sehen kann. Auch musikalisch ist das Ganze recht langweilig. Absolut unverzeihlich ist bei Xevious das Fehlen einer High-Score-Liste. Warum die Programmierer daran nicht gedacht haben, wissen nur die xevianischen Götter.

Ansonsten ist Xevious technisch bei weitem nicht so gut wie Terra Cresta, dafür aber einfacher. Auch Anfänger können sich bis zum ersten Mutterschiff durchschießen. Xevious ist kein Meisterwerk, aber für Fans des Automaten interessant. (bs)



Academy

GRAFIK	84 ★	
SOUND & MUSIK	17 ★	
HAPPY-WERTUNG	84 ★	



Spectrum (Schneider CPC, C 64)
Action-Spiel
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)
Nachfolger zu »Tau Ceti«

Als 2197 ein junger Kadett beim Andocken an einen Reaktor den falschen Gang einlegte, löste er damit einen GAU aus und der halbe Planet wurde in geschmolzene Lava verwandelt. Um weitere Unglücke dieser Art zu vermeiden, wurde die Galcorp Academy gegründet.

Auch Sie können Mitglied in dieser Akademie der Raumpiloten werden, indem Sie sich Pete Cookes neuestes Programm »Academy« vornehmen. Dabei handelt es sich um ein Nachfolgespiel zum Klassiker »Tau Ceti«. Sie schlüpfen in die Rolle eines Raumkadetten, der insgesamt zwanzig Missionen auf der Galcorp-Academy bestehen muß, um schließlich in den Kader der Raumpiloten aufgenommen zu werden.

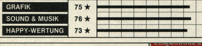
Die einzelnen Missionen sind ziemlich unterschiedlich. Mal muß man »nur« eine Roboter-Invasion abwehren, mal einen kaputten Reaktor zerstören oder nochmal nachsehen, was auf dem legendären Planeten Tau Ceti los ist. Jeweils vier Missionen bilden eine Runde und nur wenn man alle vier Missionen vollendet hat, darf man das nächste Missionspaket laden. Jede Mission darf beliebig oft gespielt werden (schließlich ist alles nur eine Simulation).

Seit Ihrem Einsatz auf dem Planten Tau Ceti hat sich die Raumschifftechnik gewaltig weiterentwickelt. Deswegen dürfen Sie in einem Programmteil Ihr eigenes Raumschiff zusammenstellen. Solange Sie nicht das zulässige Maximalgewicht und die Kostengrenze überschreiten, können Sie sich mit allerhand Waffen, Motoren und Instrumenten ausstatten. Schließlich basteln Sie sich noch Ihr eigenes Armaturenbrett ganz nach Ihren Wünschen zusammen.

Die Grafik von Academy ist bis auf Details mit Tau Ceti identisch, aber trotz manipulierbarem Armaturenbrett noch schneller geworden.

Fazit: Academy ist ein ausgeklügeltes und sehr abwechslungsreiches Action-Spiel mit strategischem Einschlag, das stark an Tau Ceti erinnert. Allerdings wurde das Programm gegenüber Tau Ceti in vielen Dingen verbessert, vergrößert und noch schneller gemacht. (bs)

Flash Gordon



GRAFIK	75 ★	
SOUND & MUSIK	76 ★	
HAPPY-WERTUNG	73 ★	

C 64
Action-Spiel
15 Mark (Kassette)
Drei Programm-Teile zum Sparpreis





Der Weltraumheld Flash Gordon dürfte den meisten noch vom Leinwand-Spektakel in Erinnerung sein, das vor einigen Jahren in den Kinos lief. Nun ist auch dieser kühne Recke als Computerspiel zu haben. So ein Spiel zum Film ist wahrlich nichts Ungewöhnliches, aber »Flash Gordon« ist zum einen eines der wenigen Lizensspiele der Billigklasse und besteht zum anderen gleich aus drei verschiedenen Programmen.

Teil eins ist ein Action-Adventure mit besonders viel Action, guter Grafik und toller Rob Hubbard-Musik. Flash ist auf der Spur des Erzschurken Ming, der die Erde mit einer Wahnsinnsrakete einmotten will. Unser Held ist auf dem Planeten von Ming bruchgelandet und muß zunächst Prinz Barin finden, dessen Hilfe er braucht. Flash muß Abgründe überspringen und sich gegen Saurier, Spinnen und Ähnliches zur Wehr setzen. Wenn man sich eine Karte zeichnet, hat man Barin bald gefunden.

Teil zwei ist ein Karate-Verschnitt Marke »Yie Ar Kung-Fu«. Flash Gordon muß Barin im freundschaftlichen Zweikampf besiegen, sonst wird er nicht von ihm unterstützt. Mit etwas Geschick meistert man auch diesen Abschnitt nach kurzer Zeit und gelangt zum großen Finale. Auf einem Super-Motorrad braust Flash über die Planetenoberfläche auf der Suche nach Ming, dessen Schergen unseren Helden angreifen. Bei diesem etwas schwierigeren Action-Teil fällt die Grafik wieder angenehm auf, an der sich so manches Vollpreis-Spiel ein Beispiel nehmen darf.

Flash Gordon ist ein gutes Computerspiel, das dem Weltraum-Helden alle Ehre macht. Für 15 Mark erhält man gleich drei überdurchschnittliche Programm-Teile, von denen die ersten beiden allerdings ein wenig zu leicht sind. Andererseits wäre es auch schade, wenn Flash Gordon anfangs so schwer wäre, daß nur ausgebuffte Ober-Cracks bis zum dritten Teil gelangten. Und so viel professionelles, gut gemachtes Spiel fürs Geld erhält man wirklich nicht alle Tage — sehr empfehlenswert. (hl)

Das populärste Brettspiel der Welt gibt es jetzt in einer deutschen Version für Ihren Computer — mit Grafik, Sound und über 3000 kniffligen Fragen!

Trivial Pursuit

THE COMPUTER GAME

COMMODORE-GENUS™ EDITION

Jetzt erhältlich auf Kassette und Diskette für Commodore 64 und Schneider CPC

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

»Fans von guten Computer-Gesellschaftsspielen werden von diesem komfortablen, grafisch sorgfältig gemachten Programm nicht enttäuscht sein.« (Happy-Computer 12/86)

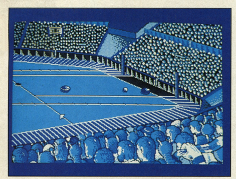
Rushware Microhandelsges. mbH, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft

Rushware-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von KARSTADT KAUFHOF und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

HORN ABBOT INTERNATIONAL

TRIVIAL PURSUIT is a Trade Mark owned and licensed by Horn Abbot International Ltd.
Published by Domark Limited, 204 Worple Road, London SW20 8PN. Tel: 01-947 5624.
Trivial Pursuit was programmed by Oxford Digital Enterprises.





Xeno

GRAFIK	77 ★	
SOUND & MUSIK	64 ★	
HAPPY-WERTUNG	74 ★	



Schneider CPC (C 64, Spectrum)
Sportspiel
35 Mark (Kassette)
Gut konzipierte Science-fiction-Sport-Simulation

Kennen Sie »Xeno«? Nein? Wohl lange nicht mehr die Sportschau gesehen? Aber halt, wir schreiben ja erst das Jahr 1987 und der Ballsport Xeno wird erst Ende des 24. Jahrhunderts so richtig populär.

Ursprünglich wurde Xeno von Minenarbeitern erfunden, die auf dem Jupiter-Mond Io nach Edelmetallen schürften. Die Burschen erfanden ein Spiel, bei dem Methan-Blöcke mit Schlägern umhergeschubst werden. Mittlerweile wurden die Regeln verfeinert und Xeno ist ein beliebter Galaxis-Sport geworden, der jedes Stadion füllt und von Billionen Zusehern am Fernsehschirm verfolgt wird.

Eigentlich ist alles ganz einfach: Zwei Spieler bemühen sich vier Viertel lang, möglichst viele Tore zu schießen. Jeder Spieler kontrolliert eine Art Suppenschüssel, mit der er versuchen muß, dem Gegner eine Scheibe ins Tor zu schießen. Das klingt nach einer Art Fußball, aber spielerisch erinnert Xeno auch etwas an Pool Billard. Jeder kann abwechselnd seine Suppenschüssel in eine bestimmte Richtung schießen, um die Scheibe zu treffen. Dabei muß man vor allem das Abprallen von der Bande einkalkulieren.

In einem Menü kann man alle wichtigen Parameter von der Länge eines Viertels bis zur Schnelligkeit des nicht allzu intelligenten Computergegners einstellen. Natürlich ist ein Match gegen einen menschlichen Gegner auch vorgesehen.

Das Spielprinzip ist eigentlich recht simpel, aber erfrischend originell. Nachdem Sportspiel-Neuerscheinungen in letzter Zeit oft Grund zum Gähnen gaben, hat uns Xeno ausgesprochen gut gefallen. Die Grafik ist übersichtlich und flott; Musik gibt es keine, aber dafür knallige Sound-Effekte während des Spiels.

Xeno wird nicht nur Sportspiel-Fans gefallen. Es erfordert sowohl Joystick-Geschick als auch ein gutes Auge und ein Gefühl für das Spiel mit der Bande. Es ist schon sehr beruhigend, mal wieder ein Programm präsentiert zu bekommen, bei dem sich der Autor viel Mühe mit dem Spielprinzip gegeben hat. (hl)

Space Harrier

GRAFIK	75 ★	
SOUND & MUSIK	83 ★	
HAPPY-WERTUNG	64 ★	

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
Action-Spiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Superschnelle Umsetzung des berühmten Automaten

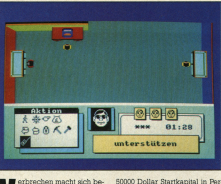


Jeder, der den Spielautomaten »Space Harrier« kennt, hat die Heimcomputer-Versionen dieses Programms wohl mit großer Skepsis erwartet. Der Automat zeichnet sich nämlich durch einen speziellen Hydraulik-Sitz aus, in dem der Spieler passend zu den Joystickbewegungen hin und her geschüttelt wird. Außerdem geht das Spielhallen-Original derart verschwenderisch mit 3D-Grafik und Sound-Effekten um, daß eine 1:1-Umsetzung auf C 64, CPC oder Spectrum technisch unmöglich ist.

Außer diesen gekonnten Effekten hat der Space Harrier-Automat relativ wenig zu bieten. Spieltechnisch reißt das Programm keine Bäume aus: Sie verkörpern hier den Titelhelden, einen mit allen Wassern gewaschenen Galakto-Söldner. Die Pflicht ruft ihn auf den Planeten der Drachen, wo er mit seinen Huckepack-Düsen durch die Gegend flitzt, Hindernissen ausweicht und die merkwürdigsten Gegner abschießt. Der Spieler sieht alles in schönster, superschneller 3D-Grafik auf sich zukommen.

Das ist aber auch schon alles: Ausweichen, schießen und sich Level für Level vorkämpfen. Der Automat kompensiert diese Schwächen glänzend durch die oben erwähnten Effekte. Auf dem Heimcomputer gelingt das bei weitem nicht so gut. Ohne Hydraulik-Sessel und detaillierte Supergrafik spürt man sehr schnell, daß Space Harrier spielerisch recht eintönig ist. Trotzdem ein Kompliment an Programmierer Chris Butler (»Ghosts'n Goblins«), der die getestete C 64-Version geschrieben hat. Der 3D-Effekt ist sehr gut gelungen und das ganze Programm derart schnell, daß es fast schon wieder unspielbar wird. Auf der musikalischen Seite gibt es klassische Töne bei der High Score-Liste und eine sehr gute Adaption der Titelmusik des Spielautomaten zu hören.

Der Spielspaß hält sich auf Dauer leider in Grenzen. Nach »Dragon's Lair« ist dieses Programm der zweite Fall, wo ein eigentlich nicht vernünftig umsetzbarer Spielautomat für Heimcomputer konvertiert wird und dort prompt keine allzu gute Figur macht. (hl)



They stole a Million

GRAFIK	48 ★	
SOUND & MUSIK	59 ★	
HAPPY-WERTUNG	85 ★	

THEY STOLE A MILLION
"Plan the Robbery of a Lifetime!"
OUT THIS MONTH

Schneider CPC (C 64, Spectrum)
Strategie-Spiel
29 Mark (Kassette), 39 – 49 Mark (Diskette)
Millionenklau für jedermann

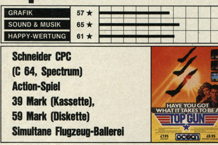
Verbrechen macht sich bezahlt, wenn man es richtig anstellt! Aber wir wollen hier niemanden auf eine Karriere als Ganove, sondern lediglich auf ein neues Computerspiel namens »They stole a Million« (»Sie klauten eine Million«) aufmerksam machen.

Der Spieler schlüpft hier in die Rolle eines Unterwelt-Chefs, der einen großen Coup plant. Fünf verlockende Gebäude warten nur darauf, geplündert zu werden. Doch ein professioneller Raubzug geht ganz schön ins Geld. Zunächst müssen Sie Ihre 50000 Dollar Startkapital in Personal und Informationen investieren. Es gibt insgesamt 18 arbeitswillige Ganoven, die neben bestimmten Talenten auch recht unterschiedliche finanzielle Vorstellungen haben. Schließlich wählt man sich noch einen kompetenten Hehler aus und der große Raubzug kann steigen.

Zunächst plant man die Aktionen der angeheuerten Gauner sekundengenau voraus. Ein Schloß-Spezialist muß Türen öffnen, ein Tresor-Experte den Safe knacken etc. Das Timing muß sehr genau sein, denn bei dem Überfall darf keine wertvolle Sekunde verschenkt werden. Ist die Planung fertig, sieht man den Raub auf dem Bildschirm wie einen spannenden Krimi ablaufen. Sie können jetzt selber noch mit dem Joystick ins Geschehen eingreifen, denn als Boß der Bande dürfen Sie sich auch beim Super-Klau beteiligen. Während des Raubzugs kann man sich jederzeit ansehen, was welches Banden-Mitglied wo gerade treibt. Dieser Teil des Spiels wird zum ebenso ungewöhnlichen wie packenden Nervenkitzel.

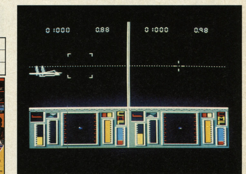
Bis alle Gebäude einmal ausgeraubt sind, hat man alle Hände voll zu tun. Die Aktionen müssen nahezu perfekt geplant und ausgeführt werden, was aber großen Spaß macht. Die Bedienung ist kinderleicht und sowohl Anleitung als auch Bildschirm-Texte wurden hervorragend übersetzt. Daß Grafik und Sound eher durchschnittlich sind, stört nicht im geringsten. They stole a Million brilliert durch ein Spielprinzip, das keinen kalt läßt, der sich für Spiele begeistern kann, bei denen man ein bißchen denken muß. (hl)

Top Gun



GRAFIK	57 ★	
SOUND & MUSIK	65 ★	
HAPPY-WERTUNG	61 ★	

Schneider CPC (C 64, Spectrum)
Action-Spiel
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)
Simultane Flugzeug-Ballerei



Wenn man sich über das aktuelle Film-Geschehen informieren will, braucht man eigentlich gar nicht mehr ins Kino zu gehen. In letzter Zeit gab es zu den meisten internationalen Kassenschlagern nämlich ein Computerspiel, mit dem man die Film-Handlung mehr oder weniger gut nachvollziehen kann.

»Top Gun« lief schon vor einigen Monaten in unseren Kinos. Der stark militaristisch angehauchte Streifen handelt von einer Militär-Flugakademie. Natürlich geht es beim Top Gun-Spiel auch um Kampfflugzeuge und weil Bildschirm-Ballereien gerade mal wieder in Mode sind, beschießen sich zwei Spieler gegenseitig.

Zunächst wählt man, ob man mit seiner F-14 Tomcat gegen einen Freund antritt oder lieber den Computer vom Himmel holt. Dann erscheint eine schöne Grafik (Flugzeugträger bei Sonnenuntergang — sehr romantisch), ein heißer Computer-Mix des Kenny Loggins-Hits »Danger Zone« ertönt und auf Feuerknopfdruck beginnt der Luftkampf.

Der Bildschirm ist in zwei Hälften gesplittet. Jeder Spieler sieht das Szenario also aus seiner Perspektive. Viel ist zwar nicht los, aber die schlichte Vektorgrafik flitzt blitzschnell über den Bildschirm. Außer den Flugzeugen, Raketen und dem Horizont gibt es keine grafischen Elemente. Spielerisch gibt sich Top Gun ähnlich schlicht: Versuchen Sie den anderen Flieger ins Fadenkreuz zu bekommen und schießen Sie ihn ab. Ein kleiner Radar und drei Waffen stehen hilfreich zur Seite. Mit dem Maschinengewehr sind 25 Treffer nötig, um den Gegner vom Himmel zu holen. Eine Infrarot-Rakete heftet sich 20 Sekunden lang an die Fersen eines Flugzeugs und zerstört es bei einem Treffer. Man kann versuchen, durch Abfeuern von Leuchtraketen das Infrarot-Geschoß abzuhängen.

Top Gun sorgt für eine Weile unkompliziertes Vergnügen, doch vor allem gegen den Computer-Gegner wird das Spiel auf Dauer etwas eintönig. So beeindruckend schnell die Vektor-Grafiken sind, so wenig Abwechslung bietet das Programm langfristig. (hl)

the SENTINEL

FIREBIRD

Schachmatt dem Machtwächter.

Er ist der Herr der zehntausend Welten. Und jetzt will er auch der Herr Deiner Welt werden. Der Machtwächter. Er ist fast unbesiegbar. Er hat alles unter Kontrolle. Und wer ihm in die Quere kommt, bezahlt dafür mit seiner Energie. Doch auch ein Machtwächter kann geschlagen werden. Aber Mut alleine reicht nicht. Dazu braucht man eine perfekte Strategie. The Sentinel gibt es für den C 64. Und wer mehr über unsere Spiele wissen will, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name ____________________

Straße ____________________

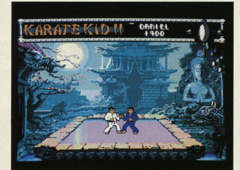
PLZ __________ Ort __________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

FIREBIRD



HC 3/87



Karate Kid II

GRAFIK	84 ★	
SOUND & MUSIK	77 ★	
HAPPY-WERTUNG	74 ★	



Atari ST
Karate-Spiel
79 Mark (Diskette)
Film-Adaption mit exzellenter Grafik und Animation

Karate-Spiele gab es ja schon viele, aber ein Karate-Spiel zu einem Karate-Film ist neu. Und da es für die »kleinen« Computer, wie den C 64 und den Schneider CPC, schon so viele Kampfsportspiele gibt, hat man sich entschlossen, »Karate Kid II« nur für den Atari ST zu veröffentlichen. So können ausschließlich ST-Besitzer die beiden Helden Daniel und Miyagi auf eine gefährliche Reise ins ferne Japan begleiten.

In bester »Exploding Fist«-Manier tritt der Spieler nacheinander gegen vier verschiedene Kämpfer an, um dann König Shohashi, dem Oberschurken, gegenüberzustehen. Sollten zwei Spieler gegeneinander antreten, wird dagegen nur solange gekämpft, bis einer der beiden drei Runden gewonnen hat.

Mit dem Joystick können 16 verschiedene Bewegungen, darunter zehn Schläge und Tritte, ausgeführt werden. Für jeden erfolgreichen Schlag gibt es Punkte, für den Gegner Energieabzug. Sobald ein Kämpfer keine Energie mehr hat, bleibt er am Boden liegen.

Zwei Bonus-Runden mit digitalisierten Bildern aus dem Film sorgen für Abwechslung. In der einen muß der Spieler mit Eßstäbchen Fliegen fangen (sehr schwer), in der anderen einen Eisblock-Stapel mit bloßer Hand zerbrechen (sehr schmerzhaft).

Was Karate Kid II von anderen Programmen dieses Genres unterscheidet, ist die exzellente Grafik und Animation. Die Hintergrundbilder nutzen die Farbpalette des ST voll aus. Die beiden Spielfiguren werden in fantastischer Animation (Zeichentrick-Qualität) dargestellt. Einziger Minuspunkt: Die beiden Akteure sind etwas klein geraten.

Musikalisch gibt sich das Programm durch eine gelungene Version von Peter Ceteras Film-Titelsong »Glory of Love«. Lebensecht digitalisierte Kampfschreie runden den Soundgenuß ab.

Alles in allem ein gutes Karate-Spiel, das die technischen Qualitäten des Atari ST ausnutzt. Spielerisch ist es nicht besser, aber auch nicht schlechter als vergleichbare 8-Bit-Produkte. Sie benötigen zum Spielen unbedingt einen Farbmonitor und 512 KByte RAM. (bs)

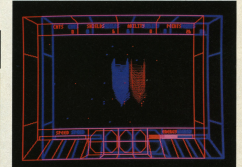
Wanderer



GRAFIK	87 ★	
SOUND & MUSIK	73 ★	
HAPPY-WERTUNG	72 ★	

Atari ST
Action-Spiel
79 Mark (Diskette)
3D-Effekt durch Spezialbrille





Eine unheimliche Serie von Entführungen stürzt das gesamte Universum in Aufruhr. Opfer dieser Anschläge sind jedoch weder Astro-Politiker noch Galakto-Trilliardäre, sondern einfache Schmusekatzen! Als Moggie, der kleine Schnurrer Ihrer Vermieterin, geklaut wird, platzt Ihnen der Kragen: Sie schwingen sich in Ihr Raumschiff und machen sich auf, Moggie aus den Händen des bösen Entführers namens Sphynx zu befreien. Sphynx ist aber ein alter Katzennarr und verlangt ein gesalzenes Lösegeld von sage und schreibe 8000 Katzen.

Um nun so viele Katzen zusammenzubekommen, müssen Sie in einem kosmischen Poker-Spiel mitmachen. Sie fliegen von Planet zu Planet und helfen den Bewohnern, eine möglichst gute Kombination von Karten zusammenzustellen. Zum Dank für gute Karten erhalten Sie eine Menge Katzen.

Trotz der vielen Kartentauscherei steht die Action im Vordergrund. Da sich die einzelnen Planeten nicht so recht mögen, wollen diese Sie daran hindern, andere Planeten anzufliegen. So müssen Sie sich in vielen rasanten Action-Sequenzen gegen eine Reihe unterschiedlicher Gegner durchsetzen. Neben diesen Raumschlachten warten aber noch andere Dinge auf verwegene Katzensucher, wie etwa schwarze Löcher und die Arche, das Versteck von Sphynx.

Falls Sie sich schon über unser merkwürdiges Bildschirmfoto gewundert haben: Des Rätsels Lösung liegt dem Programm in Form einer 3D-Brille mit einem rotem und einem blauen Glas bei. Setzt man sie auf, stellt sich nach einigen Minuten ein wirklich verblüffender 3D-Effekt ein, der gerade bei spannenden Raumschlachten voll zur Geltung kommt. Unterstützt wird dieser Effekt durch eine wahnsinnig schnelle Vektor-Grafik, die den Atari ST weidlich ausnutzt.

Für »verspielte« Atari ST-Besitzer ist Wanderer eine tolle Ergänzung der Software-Sammlung, die nicht alleine von grafischen Effekten lebt, sondern auch spielerisch einiges auf dem Kasten hat. Das Programm läuft leider nur mit einem Farbmonitor. (bs)

Footballer of the Year

GRAFIK	54 ★	
SOUND & MUSIK	69 ★	
HAPPY-WERTUNG	37 ★	



C 64 (Schneider CPC, Spectrum, C 16)
Strategie-Spiel,
29 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette),
Profi-Fußball-Feeling für den Hausgebrauch

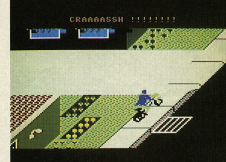
Daß es gar nicht mal wenige Leute gibt, die sich für Fußball-Strategiespiele begeistern können, merkt man am Dauererfolg des legendären Oldies »Football Manager«. Das taufrische Programm »Footballer of the Year« schlägt in die gleiche Kerbe. Mit Glück, etwas Geschick und taktisch richtigen Entscheidungen muß der Spieler versuchen, sich in den rauhen englischen Profi-Ligen nach vorne zu arbeiten und schließlich zum Fußballer des Jahres gewählt zu werden.

Zu Beginn bestimmt man durch die Wahl des Vereins den Schwierigkeitsgrad. Es gibt neben vier nationalen Ligen noch eine Super-Liga, in der Spitzenteams aus ganz Europa kicken. Im Gegensatz zu Football Manager kümmert man sich nur um sich selbst und ist nicht an einen Verein gebunden. Ganz im Gegenteil: Häufiges Wechseln des Clubs ist erwünscht.

Im Spielbetrieb dreht sich alles um Goal Cards (Tor-Karten). Sie können nur dann versuchen, in einem Spiel Tore zu schießen, wenn Sie für diese Partie eine Karte aus Ihrem Vorrat opfern. Wenn man eine Tor-Karte investiert, erhält man pro Spiel eine bis drei Chancen. Um sie zu verwerten, muß man auch etwas Geschicklichkeit beweisen, was sich aber auf zwei auf Dauer wenig herausfordernde Standardsituationen beschränkt.

Man kann jederzeit seinen Status als Spieler abrufen. Die Mannschaftsnamen aller fünf Ligen lassen sich auch netterweise beliebig umbenennen. Weniger nett sind einige gravierende spielerische Mängel. Da kann die Aufmachung mit flotter Musik und übersichtlichen Tabellen und Bildsymbolen noch so gut sein; den gebremsten Spielspaß kann sie nicht wettmachen. Bei Footballer of the Year ist viel zu viel Zufall im Spiel. Dazu kommen einige inhaltliche Patzer. So kann ein Verein Tabellenführer sein, wenn er mehr Spiele verloren als gewonnen hat und der Spieler kann nicht frei über Vereinswechsel entscheiden. Aus einer guten Idee wurde so leider nur ein recht dürftiges Programm, das man eigentlich nur ausgesprochenen Fans von diesem Spiel-Genre empfehlen kann. (hl)

Kurz und bündig



Jetzt dürfen auch die C 16-Besitzer mit »Paperboy« spielen

Eine neue Rubrik im Spieleteil öffnet diesen Monat ihre Pforten. Was verbirgt sich nun unter dem Namen »Kurz und bündig«? Hier findet Ihr im wesentlichen zwei Dinge, die sonst im Spieleteil etwas zu kurz kamen. Da wären als erstes die »Umsetzungen« zu nennen. Oft kommt es vor, daß für den Computer XY ein Spiel erst einige Monate später als für den Computer ABC erscheint. Weil wir aus zahlreichen Leserbriefen erfahren haben, daß sich viele von euch brennend für dieses Thema interessieren, werden wir auf dieser Seite die wichtigsten Umsetzungen kurz vorstellen. Besonderes Augenmerk werden wir hier auf die Computer werfen, die sonst etwas zu kurz kommen, wie etwa die kleinen Ataris oder der C 16.

Ein weiteres Thema von »Kurz und bündig« sind Kurztests und Kaufhinweise. Programme, die wir nur mal kurz antesten wollen, sind hier ebenso zu finden wie Warnungen vor allzu großen Spiele-Katastrophen und Mega-Hypes (viel Werbung, nix dahinter). Ganz allgemein gilt: Was sich nicht lohnt, auf einer halben Seite getestet zu werden, wird hier kurz vorgestellt.

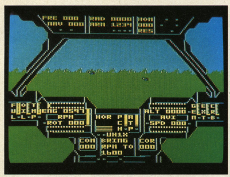
Nach diesen theoretischen Erläuterungen gleich rein ins Vergnügen. Was gibt es diesen Monat auf dem Umsetzungs-Sektor?

Für den Schneider CPC ist jetzt die U-Boot-Simulation »Silent Service« erschienen. Gegenüber der in Ausgabe 7/86 getesteten C 64-Version hat sich spielerisch nur wenig geändert. Dafür paßt das Programm komplett in den Speicher (die C 64-Version lädt ständig nach). Dies hat aber zur Folge, daß die Grafik manchmal recht einfach und nicht allzu anspruchsvoll ist. Trotzdem ist die Schneider-Umsetzung der spannenden Simulation genauso faszinierend wie die C 64-Version.

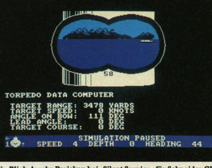
Um bei den Simulationen zu bleiben: »Super Huey« (Test in Ausgabe 7/85) ist jetzt auch für den Atari XL/XE erhältlich. Diese Umsetzung ist aber nicht so toll gelungen. Die C 64-Version ist wesentlich bunter und grafisch eindrucksvoller. Hier wurden die Fähigkeiten des kleinen Ataris nicht voll ausgeschöpft. Trotzdem bleibt Super Huey eine interessante Simulation für alle Hubschrauber-Begeisterten.

Erstaunliches tut sich beim C 16. Wieder einmal zeigt ein deutscher Programmierer, daß man auch mit 16 KByte tolle Spiele produzieren kann. So gibt es jetzt die Spielhallen-Umsetzung »Paperboy« auch für den C 16, die, trotz englischer Vertriebsfirma, in Deutschland programmiert wurde. Die C 16-Version ist zwar grafisch und musikalisch anderen Computern unterlegen, spielt sich dafür aber besser als beispielsweise die etwas mißglückte C 64-Version.

Auch für den C 64 flatterten uns einige Umsetzungen auf den Tisch. An erster Stelle wäre da



Nun fliegt er auch auf dem kleinen Atari: »Super Huey«



Ein Blick durchs Periskop bei »Silent Service« für Schneider CPC

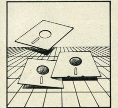
Gauntlet (Test: Ausgabe 2/87) zu nennen, das in der uns vorliegenden Version einige Schönheitsfehler hat. So fehlt eine High-Score-Liste. Außerdem konnten wir einige programmtechnische »Bugs« (Fehler) entdecken. Wenn diese noch beseitigt werden, kann man von einer exzellenten Umsetzung reden, die gerade im Punkt Geschwindigkeit die Schneider-Version übertrifft.

Etwas langsamer als das Spectrum-Original ist hingegen die C 64-Version von »Bobby Bearing«. (Test: Ausgabe 12/86). Die Geschwindigkeitseinbuße hielt sich aber in erfreulichen Grenzen. Zudem sorgt eine neckische Titelmelodie für etwas Abwechslung. Insgesamt eine sehr empfehlenswerte Umsetzung.

Wer den Namen »Crystal Castles« hört, denkt entweder an einen Spielautomaten oder an ein Computerspiel, das seit etwa zwei Jahren die Runde unter C 64-Besitzern macht. Vor kurzem erschien nun ein Programm namens »Crystal Castles« in einer limitierten Auflage. Diese Version ist aber, entgegen allen Gerüchten, nicht mit der alten Version identisch. Ganz im Gegenteil, die neu programmierte Version ist schlichtweg schlecht und kann in keiner Weise überzeugen. Wir raten vom Kauf ab.

Abschließend einige Neuigkeiten von der Billigspiele-Front: Die C 64-Version des Klassikers »Summer Games« (Test: Ausgabe 8/84) gibt es zu einem neuen Superpreis: Das immer noch empfehlenswerte Programm ist jetzt für 10 Mark auf Kassette und 20 Mark auf Diskette erhältlich!

Mit »Master Chess« (C 64, Atari XL/XE) gibt es jetzt auch ein Schachprogramm für zirka 10 Mark auf Kassette. Es ist allerdings sehr schwach und unkomfortabel und deshalb höchstens Einsteigern zum Reinschnuppern zu empfehlen. (bs)



SOFT-NEWS

Trivial Pursuit in Deutsch

Das schon seit einigen Monaten erhältliche Spiel »Trivial Pursuit« ist jetzt auch in einer deutschen Version für den C 64 auf den Markt gekommen. Das Spiel wurde nicht nur einfach ins Deutsche übersetzt, denn viele Fragen wurden an deutsche Verhältnisse angepaßt. Dadurch macht das Spiel noch mehr Spaß und kann auch in einer Familienrunde Vergnügen bereiten. Einen ausführlichen Test der englischen Version gab es in Happy-Computer 12/86. (bs)

50 Gauntlet-Gewinner

Unser Wettbewerb aus Ausgabe 12/86 ist beendet. Die folgenden 50 Leser haben je einmal das U.S. Gold-Spiel »Gauntlet« gewonnen. Die Preise werden in den nächsten Tagen mit der Post zugestellt. (hl)

Ulrich Bachen, Aachen
Alexander Boidol, Berlin
Christian Brunner, Velden
Carsten Bucker, Schwerte
Roland Dederichs, Solingen
Karsten Diersen, Gelsenkirchen
Alexander Eiders, Bietigheim
Thomas Friedrich, Mainz
Christian Gewald, Kelheim
Andreas Hädrich, Berlin
Christian Haßlbauer, Gerzen
Oliver Hilscher, Monheim
Joachim Hryzyk, Bremerhaven
Marcus Hübner, Berlin
Tobias Hunger, Pluwig
Ralf Kaufhold, Gechingen
Maurice Kemmann, Solingen
Harald Kleinbauer, Gingen
Ralf Kleinfeld, Köln
Andreas Kluth, Mülheim
Jens Knollmann, Kirchlengern
Stefan Knoop, Haltern
Wolfgang König, Oberhaid
Oliver Krick, Mülheim
Roland Kron, Bingen
Benjamin Laible, Ludwigsburg
Thomas Lampert, Rastatt
Robert Lebowski, Köln
Ralph Lettner, Mitterteich
Frank Makarowsky, Holzwickede
André Maltzahn, Hamburg
Thomas Möller, Hiddenhausen
Mario Mössmer, Rot
Raphael Moschzeu, Lage Lippe
Mathias Müller, Berlin
Ilona Neu, Ulmet
Markus Pauer, Spenge
Roland Pernecker, A-Wien
Alexander Rudolph, Herrsching
Stefan Solms, Mainz
Alfred Stoiber, Zwiesel
Olaf Thiel, Lotte
Gerald Tittel, Kronach
Dieter Vollmer, Rottenburg
Ludwig Votapek, A-St. Pölten
Stephan Wechl, Bieberheim
Christian Wehmann, Bielefeld
Georg Weidmann, Andernach
Stefan Weigelt, Dransfeld
Michael Werner, Möhnesee-Körbecke

Top-Angebot für Action-Fans

Hewson hat Andrew Braybrooks Superspiele »Paradroid« und »Uridium« in einem Doppelpack neu veröffentlicht. Beide Programme kosten jetzt zusammen nur um die 35 Mark (Kassette). Es handelt sich dabei aber um neue Versionen der beiden Klassiker! Paradroid ist etwa 50 Prozent schneller geworden, und Uridium bietet 16 völlig neu aufgebaute Levels sowie einige spielerische Neuheiten. So kann man jetzt sein Raumschiff auch landen, bevor die »Land now«-Nachricht erscheint.

Der Kauf dieses Doppelpacks lohnt sich auch für Action-Fans, die Paradroid und Uridium bereits besitzen. Die Verbesserungen und Neuheiten sorgen für extra Spielspaß und das Preis/Leistungsverhältnis ist nahezu unschlagbar: Zwei Spitzen-Spiele zum Preis von einem! Im Preis/Leistungsverhältnis ist dieses Angebot kaum zu schlagen. (hl)

Die Spiele-Hitparaden Februar 1987

Die deutsche Verkaufs-Hitparade basiert auf Befragungen von Ariolasoft, Mastertronic, Peter West Records und Rushware. Die Happy-Hits werden von unseren Lesern gewählt.

Bei der Leser-Hitparade kann jeder alle vier Wochen mitmachen: Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an die Redaktion Happy-Computer, Kennwort »Top 10«, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger im Falle eines Gewinns anzugeben. Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Jeden Monat werden unter allen Einsendern 22 Computerspiele verlost. Diesmal stiftete Activision Kassetten und Disketten mit »Star Raiders II«. Die Gewinner sind:

Robert Buchberger, Unterhaching
Reinhard Ebenauer, A-Poysdorf
Andreas Gardt, Mainz
Ralf Hüttemeyer, Bremen
Götz Kirchhauser, Eutin
Andreas Kreiss, Neuburg
Sascha Küster, Bergheim
Oliver Kuhn, Wildeshausen
Mark Neef, Neckartenzlingen
Ralph Neumeier, Friedberg
Carsten Noth, Erkrath
Martin Rast, Landshut
Andreas Schmidt, Neuenrade
Melitta Schreiber, Duisburg
Frank Seidel, Stuttgart
Norbert Sensen, Kevelaer
Thomas Sontag, Bonn
Volker Spies, Ennigerlok
Micha Sturm, Neuflußheim
Andreas Voß, Kiel
Markus Zorn, Köln
Frank Zündorff, Salzkotten

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »They stole a Million«. (hl)

TOP 10

Deutschland (Leser-Hits)
1. (2) World Games (Epyx)
2. (1) Ghosts'n Goblins (Elite Systems)
3. (6) The Bard's Tale (Electronic Arts)
4. (4) Leader Board (Access/U.S. Gold)
5. (5) Mission Elevator (Eurogold)
6. (7) Silent Service (Microprose/U.S. Gold)
7. (3) Elite (Firebird)
8. (8) Winter Games (Epyx)
9. (9) Spindizzy (Electric Dreams)
10.(—) Uridium (Hewson)

TOP 10

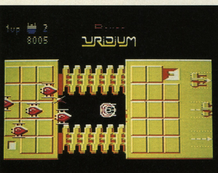
Großbritannien
1. (10) Paperboy (Elite Systems)
2. (3) Computer Hits 10 Vol. 3 (Beaujolly)
3. (2) Trivial Pursuit (Domark)
4. (—) Gauntlet (U.S. Gold)
5. (—) Scooby Doo (Elite Systems)
6. (7) Olli + Lissa (Firebird)
7. (—) 180 (Mastertronic)
8. (—) Five Star Games (Beaujolly)
9. (—) The great Escape (Ocean)
10. (—) The happiest Days of your Life (Firebird)

TOP 10

USA
1. (2) Leader Board (Access)
2. (1) Silent Service (Microprose)
3. (—) Marble Madness (Electronic Arts)
4. (—) Leather Godesses of Phobos (Infocom)
5. (6) Hacker II (Activision)
6. (8) Rock'n Wrestle (Melbourne House/Mindscape)
7. (3) Hardball (Accolade)
8. (5) Mean 18 (Accolade)
9. (4) The Bard's Tale (Electronic Arts)
10. (7) Two-On-Two-Basketball (Gamestar/Activision)

TOP 10

Deutschland (Verkaufszahlen)
1. (—) Gauntlet (U.S. Gold)
2. (1) World Games (Epyx)
3. (—) The Sentinel (Firebird)
4. (2) Werner (Ariolasoft)
5. (—) Trivial Pursuit (Domark)
6. (—) Space Harrier (Elite Systems)
7. (—) Master Chess (Mastertronic)
8. (5) Flash Gordon (Mastertronic)
9. (—) Jewels of Darkness (Rainbird)
10. (—) Ikari Warriors (Elite Systems)



Die jüngste Version von Uridium bietet 16 neue Levels

Das besondere Presse-Foto

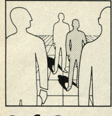
Das Bild des Monats erreichte uns aus London, wo das Softwarehaus CRL seinen Sitz hat. Dort scheut man weder Kosten noch Mühen, um Werbung für das neue Spiel »Ballbreaker« zu machen. Wird CRL diese durchschlagende Demonstration überleben? Wird aus den Trümmern jemals wieder ein Computerspiel geboren werden? Wir werden ja sehen... (hl)



Kawumm! Bei CRL feiert man Ballbreaker mit Knalleffekt



Asterix and the Magic Cauldron
Melbourne House
Uchi-Mata
martech
Fist II
Melbourne House
The Legend Continues
Melbourne House
The Home of the Hits!
4 Micropool Hits
für:
Commodore 64
Schneider CPC
Spectrum 48 K
auf Kassette + Diskette
TARZAN Owned by EDGAR RICE BURROUGHS, INC. And used by Permission
Tarzan
© 1983, 1986 EDGAR RICE BURROUGHS, INC. ALL RIGHTS RESERVED
martech
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.
Micropool Deutschland, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft
Micropool Software erhalten Sie in den Fachabteilungen von KARSTADT und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel



Soft Story



Wenn es um Computerspiele geht, ist Manchester eine Reise wert, denn hier sitzt Ocean, eines der größten Softwarehäuser. Bei unserem Besuch erfuhren wir einiges über Probleme und Perspektiven im Spiele-Bereich.

Das Haus, in dem Ocean Software sein Domizil bezogen hat, liegt im Zentrum von Manchester. Die Firma residiert in einem schönen alten Gebäude, das bereits 1828 gebaut wurde. Die vordere Hälfte des Hauses wird übrigens von einer religiösen Glaubensgemeinschaft in Anspruch genommen. Deswegen erhalten aber nicht alle Ocean/Imagine-Spiele einen Standard-Segen, was man in den letzten Monaten mitunter deutlich gemerkt hat. Colin Stokes, der Operations Director bei Ocean, erklärt sich gerne bereit, in einem Interview auch zu einigen Flops des Jahres 1986 Stellung zu beziehen.

Imagine ist ein Label von Ocean; gehört also vollständig zu dieser Firma. Bei Imagine werden vor allem Umsetzungen von Automaten und Sportspiele, aber hin und wieder auch Original-Programme veröffentlicht, wie es bei »Movie« der Fall war. Colin meint: »Als uns das Programm damals angeboten wurde, hatten wir sehr viele Titel für Ocean in Vorbereitung, aber es fehlten uns noch gute Spiele für das Imagine-Label. Also haben wir Movie kurzerhand unter Imagine veröffentlicht.«

Kritischer Rückblick

Ein wunder Punkt in der Firmengeschichte sind natürlich einige sehr enttäuschende Spiele, die in den letzten Monaten erschienen sind. Colin redet bei diesem pikanten Thema nicht lange um den heißen Brei herum: »Unsere drei Programme 'Miami Vice', 'Knight Rider' und 'It's a Knockout' haben zwei Dinge gemeinsam: Sie sind nicht nur ziemlich schlecht, sondern auch vom selben Programmier-Team!

Wir hatten in der letzten Zeit ein großes Platz-Problem; wir wußten nicht, wo wir unsere In-Haus-Programmierer unterbringen sollten. Vor kurzem haben wir das Lager, das bislang im Keller war, in ein anderes Gebäude verlegt. Jetzt haben wir endlich genug Raum, um alle unsere Programmierer im Haus unterzubringen. Wegen der Platznot mußten wir in letzter Zeit immer mehr Spiele außer Haus programmieren lassen und hatten deshalb nicht die vollständige Kontrolle über die entstehenden Produkte.

Das lief dann ungefähr so ab: Man gibt ein Projekt in die Hände eines Programmier-Teams. Zwei Monate lang hört man dann überhaupt nichts. Wir wollen zu diesem Zeitpunkt aber schon etwas sehen, wie zum Beispiel etwas animierte Grafik, um einen Eindruck zu gewinnen. Die komplette Umsetzung eines Spielautomaten dauert in der Regel etwa drei Monate. Doch die Programmierer haben inzwischen die Gunst der Stunde genutzt, bei anderen Softwarehäusern angeklopft und sich vorgestellt: 'Hallo, wir arbeiten für Ocean. Sollen wir auch was für euch machen?'. Wir werden inzwischen falsch informiert und der Veröffentlichungstermin rückt näher. Wenn wir dann das Spiel sehen und es ist schlecht, müssen wir mit neuen Programmierern von vorne anfangen, was wieder vier Monate Zeit kostet. Bei 'It's a Knockout' war der Veröffentlichungstermin bereits überzogen, der Platz in den Händlerregalen reserviert, die Anzeigen geschaltet und die Händler mittlerweile stocksauer. Wir waren unter Zugzwang und mußten das Produkt veröffentlichen, obwohl wir selber nicht damit glücklich waren.

1985 haben wir eine Reihe klassisch guter Spiele veröffentlicht und dann wird unser Ruf durch schlampige freie Mitarbeiter und Programme wie 'It's a Knockout' zerstört. Wir machen solche Sachen nicht mehr mit. Wenn wir Spiele von Leuten kaufen, die nicht bei uns im Haus arbeiten, dann wollen wir die Programme zuerst fix und fertig sehen. Wenn ab sofort ein Programm nicht gut genug ist, schmeißen wir es lieber weg, bevor wir es veröffentlichen. Wir setzen sehr auf unsere In-Haus-Programmierer: Es gibt Spezialisten für die wichtigen Computer sowie Grafik- und Sound-Experten.«

Ocean/Imagine produzieren momentan Spielautomaten-Umsetzungen und Spiele zu TV- und Kino-Erfolgen in rauhen Mengen. Da muß man natürlich um die Originalität der Programme fürchten. Außerdem wäre es vielleicht sinnvoller, das Geld, das eine Lizenz kostet, lieber in die Entwicklung zu stecken, um ein besseres Spiel zu bekommen. Colin meint: »Das ist prinzipiell richtig, aber durch diese Lizenz-Politik können sich die Käufer noch besser mit dem Spiel identifizieren. Es ist natürlich nicht sinnvoll, einen großen Namen für ein schlechtes Programm zu haben, wie uns das bei 'Miami Vice' passiert ist. Wir haben die Lizenz gekauft und die Programmierer haben uns einen schlechten 'Spy Hunter'-Verschnitt geliefert. Wir hatten nach einer sehr guten Zeit jetzt eine Schwächeperiode mit ein paar Reinfällen, aber das wird in Zukunft nicht mehr passieren.

Spiele zu aktuellen Filmen haben durch den Wiedererkennungswert einen 'Stop-Effekt': Der Kunde wird durch den bekannten Namen auf das Spiel aufmerksam. Ob die Welle mit den vielen Filmspielen so weitergeht, kann ich jetzt noch nicht sagen. Man muß sich erst in der Branche umhören, welche interessanten Filme in den nächsten sechs Monaten herauskommen werden«.

Film und Fernsehen

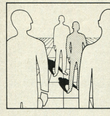
Ein Thema, das wohl jeden interessiert, sind die Trends auf dem Hardwaremarkt. Welche Computer wird Ocean in nächster Zeit mit Spiele-Veröffentlichungen berücksichtigen? Dazu meint Colin: »Ob wir für die Videospiel-Konsolen von Nintendo und Sega Programme anbieten werden, ist noch nicht entschieden. Das Thema wird bei uns gerade diskutiert und ist noch geheim. Wir werden sehen, wie sich der Markt entwickelt. Prinzipiell unterstützen wir auch ganz neue Computer und arbeiten gerne mit den Hardware-Herstellern zusammen. Momentan haben wir alle Hände voll mit C 64, Schneider CPC und Spectrum zu tun, aber bald legen wir auch mit Spielen für andere Computer los. Veröffentlichungen für Schneider PC und Atari ST sind geplant; wir suchen dafür momentan noch Spezialisten.



Colin Stokes, der Operations-Direktor von Ocean, erzählt in seinem Büro in Manchester über Oceans Pläne 1987



Colin wagt eine Runde am Spielautomaten »Arkanoid«, der bald für die populärsten Heimcomputer umgesetzt wird



Soft Story

Sobald wir genug Programmierer haben, schlagen wir auch bei 16-Bit-Computern zu«.

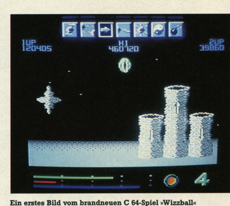
Ocean hat mit der Umsetzung von »Batman« für den Bürocomputer Joyce einen Überraschungscoup gelandet. Hat sich der Aufwand gelohnt? »Der Programmierer hatte eine Umsetzung für den Joyce von Anfang an im Sinn, was die Adaption sehr einfach gemacht hat. Es ist nicht auszuschließen, daß wir auch in Zukunft mal ein Spiel für Joyce umsetzen. Batman war übrigens eines unserer kitzeligsten Lizenzgeschäfte. Batman ist ja eine Comic-Figur, die in den USA sehr populär, ja geradezu eine Institution ist. Der Lizenz-Vertrag sah vor, daß der Verlag mit den Batman-Comics das Spiel vor der Veröffentlichung sehen und absegnen mußte. Während des Spiels mußte Batman Energie-Pillen aufsammeln. Die Amerikaner meinten empört: 'Das müßt ihr ändern. Batman raucht nicht, trinkt nicht und er nimmt auch keine Drogen — deshalb raus mit den Pillen!'. Also machten wir aus den Energie-Pillen kleine Batman-Symbole.«

Und wie wichtig ist der deutsche Markt für Ocean? »Oh, wir mögen Deutschland sehr gerne. Es ist nämlich nach England unser größter europäischer Markt und wir werden dort von Rushware gut vertreten. In Frankreich läuft es für uns auch sehr gut, vor allem mit Schneider-CPC-Programmen. In Spanien hatten wir sogar schon 18, 19 Nummer 1-Hits. Wir denken bei unseren Planungen deshalb natürlich nicht nur an England.«

Software aus dem Keller

Nach dem Plausch in Colins Büro folgt der Abstieg in die »Programmierer-Dungeons«: Eine Treppe führt in den Keller, wo die In-Haus-Programmierer von Ocean fleißig am Arbeiten sind. Zu ihnen gehören so prominente Leute wie der Musik-Experte Martin Galway und David Collier (»Terra Cresta«). Hier wird mir eine der jüngsten technischen Errungenschaften gezeigt: Der Spielautomat im Aktenkoffer! Da es etwas hinderlich ist, allen Programmierern, die an einer Spielhallen-Umsetzung arbeiten, einen ganzen Automaten zu schicken, ist ein Techniker auf eine tolle Idee gekommen. Der Junge bringt es nämlich fertig, alle Innereien eines Automaten in einem normalgroßen Aktenkoffer zu packen! Damit spart man sich eine Menge Transport-Probleme und Kosten. Der Automaten-Koffer wird einfach an einen RGB-Monitor sowie einen Joystick angestöpselt und schon ist er spielbereit.

Natürlich gab es bei Ocean auch eine Menge neuer Programme zu sehen. »Terra Cresta« ist bereits fertig und wird in dieser Ausgabe getestet. Die Sportsimulation »Super Soccer« liegt für den Spectrum vor, die Arbeiten an der C 64-Version haben gerade begonnen. »Short Circuit«, das Spiel zum Kino-Film »Nr. 5 lebt« ist ebenfalls im Entstehen. Das Programm wird aus zwei Teilen, einem Action-Adventure und einem Geschicklichkeitsspiel, bestehen. »Wizzball« nennt sich das brandneue Projekt der »Parallax«-Programmierer. Das Spiel ist aber noch in einer sehr frühen Phase. Immerhin ist ein Teil der Grafik schon fertig: Der Spieler steuert eine Art Wassermelone, die über den Bildschirm hüpft und schießt. Das Scrolling ist exzellent. Und unser alter Freund Batman wird bald auch in einem Adventure auf die Computer-Monitore zurückkehren.

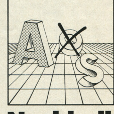


Ein erstes Bild vom brandneuen C 64-Spiel »Wizzball«

Automaten, Automaten ...

Neue Spielautomaten-Umsetzungen stehen auch an: »Renegade« ist ein rauhes Prügelspiel, bei dem der Spieler vier Level lang gegen Rocker-Banden bestehen muß. »Arkanoid« ist ein ungläublich fesselnder Automat, der auf den ersten Blick stark an den Klassiker »Breakout« erinnert. Zwar muß man auch hier mit einem Schläger Ziegelsteine aus einer Wand schießen, aber es gibt 33 verschiedene Bilder und die tollsten Schikanen. Da greifen Gegner an, es wird nebenbei ein wenig geschossen und es gibt tolle Extras für den Schläger, den der Spieler steuert. Scheinbar simpel, aber äußerst unterhaltsam. Und nach »Donkey Kong« wird mit »Mario Bros« ein weiteres Oldie umgesetzt. Die meisten Programme erscheinen für C 64, Schneider-CPC, Spectrum und vielleicht auch für Atari ST und Schneider-PC.

Für dieses Jahr hat sich Ocean viel vorgenommen und sucht noch nach Programmierern. Wer sich berufen fühlt, kann sich gerne mit einer Kostprobe seines Könnens bewerben: Der Ansprechpartner ist Gary Bracey bei Ocean Software, 6 Central Street, GB-Manchester M2 5NS in England. (hl)



Nachhall

Damit das Programm »Discservice« aus der Happy-Computer-Ausgabe 1/87 auch auf dem Schneider-CPC 664 und 6128 einwandfrei läuft, muß Zeile 1170 wie folgt lauten:

```
1170 OPENOUT "d":
MEMORY &5000:CLOSEOUT
```

Das Programm »disk-rsx« muß vor dem Start von Discservice mit

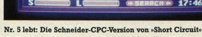
```
MEMORY &9FFF:LOAD "disc-
rsx.bin":CALL &A000
```

gestartet werden.

Ein weiterer Fehler hat sich beim Ermitteln des freien Speicherplatzes für das System-Format eingeschlichen. Um diesen Fehler zu beheben, muß folgende Zeile in das Programm Discservice eingefügt werden:

```
4195 IF format$(drive)=
"S" AND 1=22 then w=0
```

(ma)



Nr. 5 lebt: Die Schneider-CPC-Version von »Short Circuit«


OFF THE HOOK
Kaufen Sie 10 packende Spiele zum Sonderpreis und helfen Sie damit einer guten Sache!
Der Erlös aus dem Verkauf dieser Spielesammlungen kommt dem Bundesverband der Elternkreise drogengefährdeter und drogenabhängiger Jugendlicher, Postfach 1667, 4700 Hamm 1, zugute.
BVEK
SCHNEIDER CPC
MASTER OF THE LAMPS — ACTIVISION
CHUCKIE EGG II — A'N'F
DEATH PIT — DURLL
DON'T PANIC — FIREBIRD
PROJECT FUTURE — GREMLIN
TALES OF THE ARABIAN NIGHTS — INTERCEPTOR
KONG STRIKES BACK — OCEAN
BINKY — SOFTWARE PROJECTS
DEATH WAKE — QUICKSILVA
COMMODORE 64
PITFALL II — ACTIVISION
SPACE PILOT 2 — ANIROG
PSYTRON — BEYOND
FALL GUY — ELITE
DEMONS OF TOPAZ — FIREBIRD
SHEEP IN SPACE — LLAMASOFT
KONG STRIKES BACK — OCEAN
BLACK THUNDER — QUICKSILVA
DEATH STAR INTERCEPTOR — SYSTEM 3
TALLADEGA — U.S. GOLD
Rushware Microhandelsges. mbH, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft
Rushware-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von KARSTADT Kaufhof und Quelle
sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigeninserenten:

Folgende Video- und Computerspiele sind von der Bundesprüfstelle, Bonn, indiziert:

Battlezone	Rambo II
Beach Head	River Raid
Beach Head II	Seafox/Seawolf
Blue Max	Speed Racer
Desert Fox	Stalag I
Green Beret	F 15 Strike Eagle
Paratrooper	Tank Attack
Raid over Moscow	Theatre Software

Der Verlag behält sich vor,
bei Softwareangeboten indizierte Spiele ersatzlos zu streichen.

Hallo Freaks

Amazon

In Ausgabe 1/87 wurden eine ganze Reihe Fragen zum Grafik-Adventure »Amazon« veröffentlicht. Christian Marz aus Wörth hat die Lösung des Adventures geschickt, die auch die speziellen Fragen beantwortet. Obwohl »Amazon« schon eine Karte beiliegt, hat Christian sechs Pläne mit Hinweisen zum Spiel gezeichnet.

Bei »Amazon« gibt es Räume mit Bild (in den Karten mit eckigem Rahmen) und Räume ohne Bild (abgerundete Rahmen). Pfeile bedeuten, man kann nur in diese Richtung gehen oder man gelangt automatisch dorthin (zum Beispiel bei den Kemanis). Es gibt ein paar Dschungel-Labyrinthe, bei denen der beste Weg durch kleine Kreise markiert ist. Totenköpfe bedeuten meist den Tod. Überhaupt stirbt man in diesem Spiel recht schnell, deshalb sollte man häufig den Spielstand speichern.

Einleitung

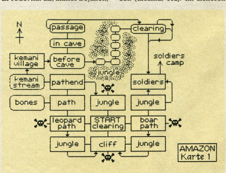
Warten, Film ansehen und ins Office gehen. Dort trägt man sich ein und wählt den Level. Jetzt zum Flugplatz gehen, Brief öffnen und nach Miami fliegen. Dort sofort ins Institut fahren, reingehen (Brief zeigen) und das Office betreten. Dort Paco aus dem Käfig lassen und mit der Frucht im Kühlschrank füttern. Er redet mit dir, immer bejahen; dann ausprobieren, was er gesagt hat. Jetzt Medizin, Vogelfutter und Pistole aus dem Schrank mitnehmen. Zurück in der Halle, dem Direktor Paco für 5000 Dollar abkaufen und zurück zum Flugplatz fahren. Dort Tickets besorgen, am Schalter die Ausrüstung in Empfang nehmen und das Flugzeug besteigen.

Im Amazonas (Karte 1)

Man kann Paco folgen und wenn der Computer piepst, mit Washington Verbindung aufnehmen (969). Man erhält dann wichtige Hinweise. Es gibt zwei Wege: Entweder direkt zu den Soldaten oder erst zu den Kemanis. Man muß zwar nicht bei den Kemanis vorbei, wenn man es doch macht, dann bei der ersten Begegnung lächeln, im Dorf Zigaretten verteilen und mitessen. Dann entweder durch die Höhle oder durch den Dschungel zu den Soldaten gehen. Diese nehmen einen sofort gefangen.

Von den Soldaten bis zum Vulkan (Karte 2)

Warten bis der Anführer erscheint. Ihm das Gold im Gürtel zeigen, was zwar nichts bringt, aber er haut ab. Nachts, wenn Paco erscheint, seinen Namen sagen. Er befreit dich dann. Das Gepäck mitnehmen und im Lager die Nachtbrille aufsetzen. Dann nach Norden fliehen und sich von Washington leiten lassen (diesmal 072). Im sicheren



Karte 1: Von der Ankunft im Amazonas bis zur Gefangennahme durch die Soldaten



„Obwohl Berge von Leserpost beweisen, daß Hallo Freaks keine Geheimadresse hat, hier noch einmal die genaue Anschrift (da doch einige Schwierigkeiten damit hatten): Redaktion Happy-Computer, Hallo Freaks, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar"

Eure Petra

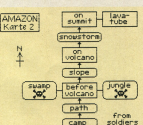
Lager dann übernachten. Am nächsten Tag auf den Vulkan klettern (Parka anziehen) und sich im Schneesturm wieder helfen lassen (072, NNENEENE). In die Lavahöhle gehen und vor dem Schlafen Paco füttern und sich in Washington melden (969).

Vom Vulkan bis zum Rio Sagora (Karte 3)

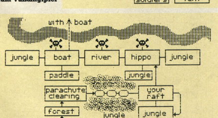
Am nächsten Tag absteigen und die Landung des Fallschirms beobachten. Dieser liegt im Osten des Dschungels. Den Karton öffnen, das Boot liegen lassen (es ist kaputt), das Gewehr, das Ruder und den Fallschirm mitnehmen. Am Fluß sofort die Nachtbrille aufsetzen und abwarten. Das Paddel holen, das Boot mit dem Fallschirm abdichten, hineinklettern und den Fluß überqueren. Wenn Paco meckert, ihn mit der Pfeilpistole betäuben. Dann das Ruder beziehungsweise das Paddel benutzen. Am anderen Ufer ausruhen.

Vom Fluß bis vor Chak (Karte 4)

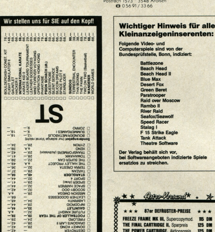
Am nächsten Morgen Washington verständigen (969) und sich dann dabei helfen lassen, das von den Affen gestohlene Gepäck wiederzufinden (969, 4xE, dann im Actionspiel den Affen einfangen. Hinterherrennen zwecklos; besser entgegengehen oder auflauern). An der Brücke reicht es dann aus, Paco die Pistole zu zeigen und dann schnell darüberzugehen. Am Baum mit den Totenschädeln vorbei geht es nach Chak. Sich dort wieder in Washington melden (969). Die Nachtbrille auf-



Karte 2: Von der Befreiung aus dem Lager bis zum Vulkangipfel



Karte 3: Am nächsten Tag Abstieg vom Vulkan und Erreichen des Rio Sagoras





Hallo Freaks

setzen und den Laser einschalten; dann im Actionspiel die Hunikanibalen besiegen.

Endlich in Chak (Karte 5)

Am nächsten Morgen kann man sich das Lager und die Videoaufzeichnung vom Beginn nochmals ansehen oder sofort nach Chak aufbrechen. Sollte Paco krank werden, dann die Medizin geben. Wer in Chak im SW-Turm aus dem Ostfenster schaut, erfährt, daß er im Nordosten suchen soll. Dort im Raum der Statue gegen die Nordwand drücken und am Hebel ziehen. Ein Geheimgang geht auf und man gelangt durch ihn in einen neuen Teil des Tempels. Jetzt den Schlüssel holen und die Tür aufschließen. Das Papier nehmen und lesen (von Washington entziffern lassen, 969). Jetzt ist es soweit: du stehst vor der letzten Tür. Die richtige Lösung des Rätsels folgt verkehrtherum (ohne Eier): WZRDSN. Du hast die Smaragde gefunden!

Jetzt bricht noch der Vulkan aus. Retten kann man sich, indem man viermal nach Süden geht und dann hochklettert zum Raum mit der PIT. Jetzt noch nach Westen, dann stehst du wieder am Eingang von Chak und kannst mitansehen, wie alles zerfällt. Zum Schluß erscheint ein Hubschrauber, der dich in letzter Sekunde rettet.

Änderungen in Level 2

— Du mußt die Zigaretten schon im Flugzeug verscherbeln.

— Nach Ankunft im Amazonas sofort melden (969).

— Beim Überqueren des Rio Sagoras das Ruder und das Paddel benutzen.

— Am Ende sind zwei Türen zu öffnen (Lösung: NSDRZW).

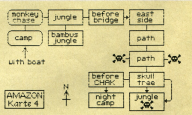
Änderungen in Level 3 (Karte 6)

— Im Amazonas gibt es zu Beginn eine neue Karte und du mußt dich sofort melden.

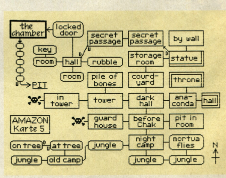
— Am Cliff: Washington um Rat fragen (969). Du kannst dann ein Seil benutzen.

— Unten am Cliff: Paco um Rat fragen und ihn fliegen lassen. Wieder zurück im Dschungel, jetzt zu den Soldaten gehen.

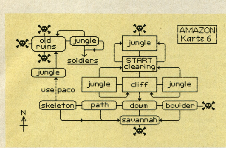
— Nach den Soldaten kommen jetzt erstmal die Kemanis. Also lächeln, Zigaretten verteilen, aber nicht in die Höhle gehen, sondern durch den Urwald (ENN, NNE); zum Vulkan gehen und dort wie bisher weitermachen.



Karte 4: Von der Überquerung des Flusses bis zur Stadt Chak



Karte 5: Die Erforschung von Chak und das Finden der Smaragde



Karte 6: Im dritten Level hat sich der Amazonas bei der Ankunft etwas verändert

— Nach der Landung des Fallschirms geht es jetzt so durch den Urwald: E, EEEESE.
— Beim Fluß das Ruder und das Paddel benutzen.
— Am Ende sind drei Türen zu öffnen.

Die Lösungen dieser Rätsel will Christian nicht direkt verraten. Aber für Verzweifelte die verschlüsselten Lösungen:
172632
495561
788493

Seastalker

In Ausgabe 7/86 wollte Thorsten Edelmann wissen, was er bei »Seastalker« machen muß, damit das Monster erscheint, wenn er die Station wieder verläßt. Die Antwort schreibt Bernd Averesch aus Gilching:

Um das Monster zu finden muß man nach dem Verlassen der Unterwasserstadt Aquadome in südöstlicher Richtung fahren. Das Sonarscope mit eingebautem Finegrid sollte man auf Dauerbetrieb stellen. Sowohl die »Prospecting Bazooka« als auch die »Aquatic Dart Gun« sollten an den Außengreifern des U-Boots befestigt sein, um sich bei einem Zusammentreffen mit dem Monster verteidigen zu können.

Dirk hat aber auch noch eine Frage zu »Seastalker«: Wozu braucht man Doc Horvaks Tagebuch, das ich in seinem Schrank gefunden habe?

Leather Godesses of Phobos

Stephan Englhart aus Ingolstadt hat Tips zum Infocom-Adventure »Leather Godesses of Phobos«. Man braucht die acht Gegenstände, die auf dem »Matchbook« notiert sind. Da das Spiel noch relativ neu ist, gibt es diesmal nur einen Teil seiner Tips (drei Gegenstände) und nächstes Mal den Rest.

— Rubber Hose:
Um in das Haus (auf der Venus) zu kommen, klopft man einfach an. Den Käfig kann man nur verlassen, wenn man vorher dem Gorilla (des eigenen Geschlechts) die Schokolade gibt und sie danach (als dieser) ißt.

— Photo:
Durch »hiss« kann man die Fliegenfalle beseitigen. Im Raumschiff muß man ein alternatives Verkehrsmittel (Pferd) benutzen. Mit dem nach Knoblauch duftenden Killer kämpft man so lange, bis er sein Schwert verliert. Dieses nimmt man und gibt es ihm zurück.

— Headlight:
Mit der schwarzen Farbe färbt man den weißen Kreis in der Oase schwarz. Zu dem »Headlight« kommt man, indem man das Bettlaken in Streifen reißt, zusammenknotet, am Bett befestigt und aus dem Fenster wirft. Im Garten rollt man den noch nicht festgewachsenen Rasen zur Seite und ...

— In einer Telefonzelle findet man eine 10-Marsmid-Münze. Stephans größtes Problem war es, den Südpol zu erreichen, ohne dabei den ionisierenden Strahl zu durchqueren. Es ist eigentlich ganz einfach, sobald man bemerkt hat, daß man sich auf der Royal Barge befindet (egal, wo diese sich befindet), wenn man den schwarzen Kreis im Brunnen betritt (den man im orientalischen Garten findet).

Dragon's Lair

Guido Schmidt aus Hiddenhausen und Alexander Winkler aus Tiefenbach haben Schwierigkeiten bei »Dragon's Lair«. Guido bleibt im »Tentakelraum« stecken und kommt nicht weiter. Alexander will wissen, wie er in der achten Stufe (»Das tötliche Schachbrett«) den Geisterritter besiegen kann. Bis dorthin kommt er meist mit 5 Dirks, aber an dieser Stelle weiß er nicht weiter. Wer hilft den beiden?



Operation Hongkong

Sven Ullmann aus Bremerhaven spielt auf seinem Atari ST das Adventure »Operation Hongkong«. Seine Fragen:
— Was muß ich beim Reporter und im Restaurant machen?
— Wozu brauche ich den Draht und den Notizzettel?
— Was muß ich im Medom-Wolkenkratzer alles tun?

Spindizzy

Michael Sixel aus Eschborn hat die Antwort auf die Frage nach dem Raum mit den Türmen bei »Spindizzy« (Ausgabe 1/87):

Nachdem man im zweiten Turm mit dem Aufzug hochgefahren ist, betätigt man den Schalter im Raum links davon. Dann fährt man nach oben und mit dem Aufzug in die mittlere Ebene. Von dort aus nach oben, dann nach links und nach unten. Hier läßt man Gerald links herunterfallen und betätigt ganz links die beiden oberen Schalter.

Im Raum rechts daneben fährt man mit dem Aufzug auf die mittlere Ebene, von dort nach links und nach unten. Hier hat sich nach rechts eine Brücke gebildet und der Rest ist kein Problem mehr.

Harcon — Hüter des Lichts

Zu »Harcon — Hüter des Lichts« gibt es offenbar mehr Fragen als Antworten. Christian Krummenust aus Ratingen hat zwar ein paar Antworten auf die Fragen aus Ausgabe 10/86, aber noch mehr Fragen. Doch zuerst die Tips.

1. Es ist egal, welchen Sohn man von Minth mitnimmt.
2. Die Runen am Hünengrab heißen »Albar«.
3. Die Phiole bei der Nymphe Thetu kann man sich einfach nehmen.

Soweit seine Antworten, doch es gibt viele Punkte, an denen er nicht weiterkommt. Vielleicht weiß jemand von Euch die Antworten darauf?

1. Wozu ist die Glaskugel vor dem Orakel gut?
2. Wie öffne ich die Falltür bei Arkrans Haus ?
3. Wozu ist die Phiole gut?
4. Wozu brauche ich den Schlüssel?
5. Kann ich die Hütte in der Oase betreten?
6. Welche Bedeutung haben folgende Personen:
— Musut (der Schmied)
— Hormuk (der Zwerg)
— Thetu
— Arkran (der Dieb)
— Der Greis und der Hund
Kann ich von ihnen Informationen erhalten, oder mit ihnen zusammenarbeiten?
7. Der Wirt verkauft nur an Ritter! Wie kann ich bei ihm etwas kaufen?
8. Wozu ist der Umhang gut, den man beim Zwerg findet?
9. Wenn man den Schnee im Gebirge untersucht, findet man Blut! Was hat es damit auf sich?
10. Wozu sind die Öffnungen am Orakel gut?
11. Welche Bedeutung hat das Diadem?

Zum Schluß hat Christian Tobias aus Frankfurt noch einige Fragen zu Harcon:
1. Wie nehme ich das Wasser aus der Quelle mit?
2. Was mache ich mit dem Molch und den anderen Tieren?
3. Wie besiege ich den Worluck?
4. Welcher Begleiter ist besser: Orton oder Angmar? Wen soll ich wählen?

Silent Service

Meik Schneider aus Nienburg ist Captain Class 2 bei der U-Boot-Simulation »Silent Service«. Hier seine Tips wie er es so weit gebracht hat:

— Der beste Schwierigkeitsgrad ist: Leutnant und Dud Torpedos, Expert Destroyer und Convoy Search.

— Beim Spiel kommt es darauf an, welche Patrouille man nimmt und wo man hinfährt. Die besten Patrouillen sind: Bowfin, Seawolf und Growler.

— Je früher eine Patrouille anfängt (1942), desto leichter ist die Jagd nach einem Convoy.

— Am besten ist es, wenn man das U-Boot an Küsten und Engpässe steuert (siehe Karte). Dabei aber immer auf die Tiefe unterm Kiel achten. Das ist wichtig, wenn mehr als ein Zerstörer den Convoy begleitet.

— Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Torpedos braucht man, um ein Schiff zu versenken (bei Leutnant braucht man 1 für Destroyer und Kaibokan, 2 für Cargoships und Troopships und 2 bis 3 für Tanker. Bei hohem Level versuchen manche Convoys, das U-Boot zu rammen. Am besten auf Tauchstation gehen.

— Wenn man bei einem Convoy den oder die Zerstörer sichtet, dann nicht gleich wegtauchen und abhauen. Man läßt den Zerstörer bis auf 2500/2000 Yards herankommen (wenn sie direkt auf die Position zufahren), dann zielt man in die Mitte und feuert einen Torpedo ab. Meistens treffen die Torpedos, den Rest erledigt man mit der Deck gun. Aber Vorsicht, auch die Munition der Deck gun wird weniger.

— Wer einen Convoy mit Zerstörer-Begleitung angreift, muß auf die Batterie achten. Ist sie fast leer, reicht ihre Kraft nicht mehr zur Flucht.

— Die beste Taktik ist die Umgehungstaktik.

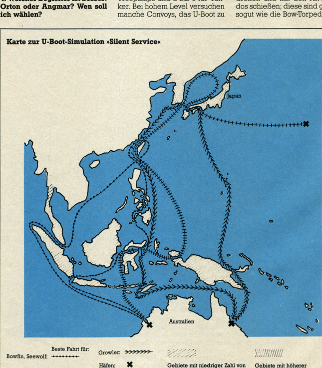
— Immer zuerst die Zerstörer abschießen.

— Nie Port Repairs und Convoy zickzack wählen, das erschwert die Jagd.

— Immer versuchen, einen Unterwasserangriff zu starten.

— Wenn die Bow-Torpedos leer sind, das U-Boot um 180 Grad drehen und mit den Aft-Torpedos schießen; diese sind genausogut wie die Bow-Torpedos.

Karte zur U-Boot-Simulation »Silent Service«



Chaos im Kosmos!

Warnung! Wenn Sie in der Galaxis unterwegs sind und dabei auf Flottenkommandeur Hermann Kruud stoßen, sollten Sie schleunigst den Rückwärtsgang einlegen und abhauen. Denn Kruud ist nicht nur der widerwärtigste Träger eines roten Vollbarts, den die Galaxis je gesehen hat, sondern auch der gefährlichste Chaot. Wo Kruud zuschlägt, wächst 2 Milliarden Jahre lang nichts mehr! Das Flugsimulationsspiel Starglider gibt es für den C 64, Schneider, Atari ST und Amiga. Und den neuen Katalog gibt es bei uns.

Name ____________________

Straße ____________________

PLZ __________ Ort __________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.



HC 3/87

Hallo Freaks

Gags gesucht

Sicher kennen die meisten von Euch Infocom-Adventures. Diese Spiele kommen ganz ohne Grafiken aus und bestechen allein durch die Handlung. Die Programmierer gingen dabei aber nicht todernst ans Werk, sondern haben einige Feinheiten in den Spielablauf eingebaut. Diese Gags sind rein zum Amüsement des Spielers gedacht und zum Lösen des Adventures nicht wichtig.

Wenn Ihr solche Gags in Infocom-Adventures schon gefunden habt, schreibt diese unter dem Stichwort »Gags« an Hallo Freaks. Ich sammle Eure Kuriositäten und werde sie gesammelt veröffentlichen. Dabei wird sicher so manches Schmankerl für Adventure-Fans herauskommen.

Unter allen Einsendern verlosen wir fünfmal ein Infocom-Adventure nach freier Wahl; vergeßt deshalb bitte nicht, Euren Computer und Euer Wunsch-Adventure anzugeben. Einsendeschluß ist der 31. März 1987.

Starglider

Matthias Frerks aus Bremen braucht dringend Hilfe bei »Starglider« (Atari ST). Es gelingt Matthias nämlich nicht, an einem Silo anzudocken. Das Auftanken des AGAV klappt bestens, nur das Andocken eben nicht. In der Anleitung steht, daß sich der Silo zum Spieler drehen soll, was Matthias allerdings noch nicht beobachtet hat. Wer kann Matthias helfen?

The Serpent Star

Nachdem in Ausgabe 12/86 die Lösung zu »Mask of the Sun« erschien, folgt jetzt die Adventure-Lösung zum Nachfolge-Spiel »The Serpent Star« von Urs Zimmermann aus Riehen in der Schweiz:

Auf dem Pferd gelten die Himmelsrichtungen, zu Fuß Forward, back, left und right. Das Rätsel bei Nummer 30 ist besonders schwierig, da es Wissen über den Buddhismus verlangt. Der Karawane begegnet man nur einmal, deswegen sollte man sie genau betrachten. Wer nichts zusätzliches mehr tragen kann, darf auch ein paar Dinge im Gepäck verstauen. Goldene Regel: Häufig den Spielstand speichern, denn der Tod kommt unverhofft.

1. Das ist der Start. In den Schriftrollen stehen Informationen.
2. Zur Karawane gehen.
3. Die ganze Ausrüstung kaufen, außer dem Tee und der Satteltasche. Wenn man das Pferd reitet, kommt man schneller vorwärts.
4. Laßt das Pferd hier zurück, bevor ihr das Wirtshaus bei Nummer 5 betretet.
5. Unterhaltet euch mit den Männern und kauft ihnen Drinks. Sie werden euch daraufhin ein paar Informationen geben. Vom Westerntyp bekommt ihr eine Lampe und Brennstoff. Anschließend müßt ihr schlafen.
6. Überall, wo auf der Karte eine »6« steht, ist eine Brücke. Um hinüberzukommen, müßt ihr vom Pferd absteigen und es am Zügel auf die andere Seite führen.
7. Im Norden ist ein Kloster.
8. Hier anklopfen und ein paar Münzen geben; das Pferd draußen lassen.
9. Butter (von der Karawane) anbieten, dadurch verschafft man sich einen Besuch beim Abt.
10. Frage nach den Schriftrollen. Dadurch wirst du zu Nummer 11 gebracht und erhälst dort wertvolle Informationen.
11. Versucht nicht, irgendwas mit den Schriftrollen anzustellen, sonst werdet ihr ohne Ausrüstung aus dem Kloster geworfen. Um das Kloster zu verlassen einfach rückwärts gehen.
12. Schnell und oft auf den Wolf schießen, bis dieser tot ist.
13. Nähert euch dem Mann und gebt ihm Tsampa (von der Karawane). Fragt nach den Schriftrollen, er wird sie euch geben.
14. Bevor ihr die Höhle betretet, müßt ihr die Lampe mit Brennstoff füllen und dann anzünden (beides aus dem Wirtshaus).
15. Diese Statue ist nutzlos. Hier solltet ihr das Spiel speichern, denn der nächste Schritt ist gefährlich.
16. Um durch den Felssturz zu kommen, müßt ihr loslaufen, wenn der zweite große Felsbrocken die obere Spalte erreicht hat. Wenn es nicht klappt, einfach ein paar Mal probieren. Anschließend wieder Spielstand speichern.
17. Ohne das Zelt von der Karawane werdet ihr die Nacht nicht überleben.
18. Anklopfen und dann die Schriftrollen von Nummer 13 zeigen. Das Pferd draußen lassen und eintreten. Beim Versuch, wieder hinauszugehen, werdet ihr in die ewige Finsternis geraten.
19. Der Schild wird später noch gebraucht.
20. Seht euch die Tapete genauer an, sie verbirgt einen geheimen Aufgang.
21. Löscht die drei Flammen und die Tür läßt sich öffnen.
22. Nehmt die drei Edelsteine und die Schale.
23. Öffnet den Kasten; danach werdet ihr im Dunkeln stehen. Macht ein paar Bewegungen in eine beliebige Richtung. Mit dem Schild von Nummer 19 werdet ihr bei Nummer 24 herauskommen, ohne Schild bei Nummer 19.
24. Den Stab und den Schlüssel nehmen und dann die Roben anziehen, um weiterzugehen, sonst werdet ihr in die ewige Finsternis gejagt.
25. Hier gibt es nichts zu tun.
26. Mit dem Schlüssel von Nummer 24 die linke Tür öffnen.
27. Die Schriftrollen nehmen; die Inschrift vom Stab lesen und merken.
28. Sagt die Buchstaben von Nummer 27 (tskdg), um die Statue zu zerstören. Sucht nach einem Stein und hebt ihn auf. Anschließend die Tür öffnen.
29. Nehmt den orangefarbenen Edelstein, aber kämpft nicht mit den Lehrlingen.
30. Antworten auf die Rätsel: dragon, yin und yang, man

Geht nach rechts, wenn ihr die Fragen beantwortet habt.

31. Nehmt den blauen Stein.
32. Schlagt den Gong genau einmal. Wer ihn nicht schlägt oder mehrmals, wird den Schlangenstern nicht finden.
33. Hier nicht vorwärts gehen.
34. Um die Tür aufzubekommen, müßt ihr die gesammelten Edelsteine in die Nischen der Tür setzen. Die Reihenfolge muß vom dunkelsten zum hellsten Edelstein gehen: Schwarz von Nummer 28, Violett von Nummer 22, Blau von Nummer 31, Grün von Nummer 22, Orange von Nummer 29 und der Klare von Nummer 22.
35. Falls ihr bei Nummer 32 den Gong geschlagen habt, wird eine Hand aus Jade jetzt den Schlangenstern halten. Benutzt die Schale von Nummer 22. Ihr werdet vor zwei weitere Rätsel gestellt, hier die Antworten: rainbow, nirvana. Durch diese Antworten werdet ihr den Drachen los. Legt jetzt die ganze Ausrüstung ab. Nehmt den Schlangenstern und stellt ihn in die Nische. Ihr habt das Spiel gewonnen.

hier lauert der Tod

Plan zu »Serpent's Star«


KONAMI
JAIL BREAK
Mauer, Stein und Eisen bricht.
Für einen richtigen Gangster ist der Knast das Allerletzte. Das Essen kann man vergessen, und der Rest ist auch nicht viel besser. Da gibt es nur eine Lösung: raus hier! Ohne Rücksicht auf Verluste. Und dann wird der ganz große Coup geplant, nach dem man für immer ausgesorgt hat. Aber draußen wartet nicht nur die Freiheit, sondern auch der härteste Cop der Stadt! Jailbreak gibt es für den C 64 und für Schneider. Und den neuen Gesamtkatalog gibt es für jeden, der uns den Coupon schickt.
Name
Straße
PLZ
Ort
An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.
ariolasoft
Von Experten für Experten.
Happy 3/87